http://www.gamecenter.ru

Рекламно-издательская группа «Фантазия»

Mega GAME

Журнал для настоящих компьютерных игроков

№ 2 2000

МегаХит !!!

- SWAT 3: Close Quarters Battle
- Ultima IX: Ascension
- Planescape Torment

Более 120 игр в номере

- «Огнем и Мечом» (Tzar)
- Creatures Adventures
- Half-Life: Opposing Force
- Urban Chaos
- Crusaders of M&M
- И многие другие...

Стенка на стенку

Quake III Arena

как выжить среди друзей

Preview

- Throne of Darkness
- Deep Fighter
- B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth
- Force Commander
- Deus Ex

и еще несколько игр...

Σ Сумма технологий

Стереоочки

Трехмерные миры на плоском экране

Смена частоты системной шины на ходу

SOFT FSB

Наворот

MegaGame №2 2000

ISSN 1560-988X



9 771560 988008

Mission Possible

Septerra Core

Revenant

FORMOZA®



Я оглянулся посмотреть...

СОДЕРЖАНИЕ



Уважаемые! Добрейший вам денек (утро, вечер, ночь, полярная ночь — по вкусу)! Вы что себе думаете — январские праздники прошли, каникулы прошли — можно расслабиться? Ничего подобного! Наша дорогая редакция сообщает, что праздничный сезон в этой стране бесконечен, и имеет честь поздравить вас еще как минимум с тремя этими самыми.

Во-первых, конечно же, день св. Валентина. У кого уже есть возлюбленн (-ая, -ый, у особо предприимчивых — -ые) — быстро бегите и затаривайтесь подарком, желательно — красивой игрушечной коробкой. У кого нету — спешно обзаводитесь. Понятно, что в такую холодрыгу не очень-то до любви, но ведь скоро весна и уже пора начинать подготовку, а то останетесь со стрип-покером...

Во-вторых — великий день армии, флота, авиации и сверхсекретных подземных сил. «Дорогие геймеры! Рядовые и сержанты 3D-шутеров! Боевые офицеры симуляторов! Комбаты варгеймов! Маршалы стратегий! От лица командования поздравляем вас с Праздником Милитариста!» (геймеры, дружно: «Урряяя...»).

И в-третьих — 29 февраля. Почитайте ниже вступилово к «30 дням», там популярно изложено, почему в этом году у нас особенное 29 февраля. Так что особенно поздравляем всех, кто в этот странный день родился и кому в 2000 году лишний день рождения на халяву привалил! Опять же — не забудьте порадовать себя, любимого, какой-нибудь игрушкой. А уж какой — про это мы вам все расскажем, покажем и научим...

От лица дорогой редакции —
Боцман Крайний

Издатель **Владимир Зайковский**
Технический директор **Денис Еремин**

Главный редактор **Дмитрий Резников**
sharov@gamecenter.ru

Редакционная коллегия (mg@gamecenter.ru)
Виктория Коваленко ответственный секретарь vk@gamecenter.ru
Алексей Котко kotko@gamecenter.ru
Петр Курков выпускающий редактор
Данила Матвеев matveev@gamecenter.ru
Николай Скоков nick@subnet.ru
Юрий Травников jura@gamecenter.ru

Адрес редакции: 111024 Москва абонентский ящик 101 (095) 273-6560

Литературная редакция **Сергей Котов** (руководитель), **Ольга Гулякова**, **Ольга Дмитровская**, **Людмила Коломийцева**, **Людмила Колобова**, **Наталья Савельева**

Дизайн и верстка **Сергей Барабанщиков**, **Лейла Беншуша**, **Наталия Долгая**, **Маргарита Зотова**, **Антон Коркин**, **Валентин Молодов**, **Сергей Радионов**, **Сергей Тимонов** (обложка)

Фотограф **Андрей Давыдов**

Предпечатная подготовка **Репроцентр РА «Фантазия»**

Рекламная служба **Светлана Биневская** (руководитель), **Наталия Донская** (095) 785-26-58, 785-26-59

Служба распространения **Александр Ермолаев** (095) 234-9811

Цена свободная

Учредитель — **ООО «Рекламное агентство “Фантазия”»**



Отпечатано в типографии **«Алмаз-Пресс»**
тел. (095) 253-8051, 253-8214, 253-8045, 785-2999

АЛМАЗ ПРЕСС

Издание зарегистрировано в Комитете РФ по печати
Рег. № 018230 от 28 октября 1998 года

Список игр упоминаемых в номере

Реклама в номере

МОНИТОР DELPHINUS
дружественный интерface

Высокое качество изображения

Более высокое разрешение

Мощный видеоусилитель

Широкая полоса пропускания.

Компактный дизайн

Простота и удобство настройки

Поддержка нового стандарта Plug & Play DDC 2Bi.

Поддержка шины USB (доп.)

Меню на экране Display Director™ на русском языке

Полностью цифровой контроль изображения

Функция «полупрозрачное меню»

Функция «устранение муара»

Super Pigment Phosphor

Новое люминофорное покрытие, высококонтрастное изображение.











Модель		SyncMaster 450b	SyncMaster 550s	SyncMaster 550b	SyncMaster 750s
ЭЛТ		14"/ Метал.	15"/ FST	15"/ Minineck	17"/ FST
Величина зерна		0.28 мм	0.28 мм	0.28 мм	0.27 мм
Покрытие экрана		ESF	ESF	Многослойное	Многослойное (высококонтрастное)
Частота по вертикали		50-120 Гц	50-120 Гц	50-160 Гц	50-160 Гц
Частота по горизонтали		30-55 кГц	30-61 кГц	30-70 кГц	30-70 кГц
Разрешение	(реком.)	640x480/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	800x600/ 85 Гц	1024x768/ 85 Гц
	(макс.)	1024x768/ 60 Гц	1024x768/ 75 Гц	1280x1024/ 60 Гц	1280x1024/ 60 Гц
Меню на экране		-	-	на русском	на русском
Гарантия		2 года	3 года	3 года	3 года

Новая линия мониторов SyncMaster серии DELPHINUS

Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 4001(10 линий), 288 7518, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Роско 213 8001, CITILINK 745 2999, НИКС 216 7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472 6401, R&K 230 6350, Валга 299 5756, Лизард 490 6536, Corvette 369 694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, SMS 956 1225, Деникин 913 3959, M.Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, Сетевая Лаборатория 784 6490, Кит 181 3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016, CONCOM 320 9080, Ладога 325 8202, Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380, IVC-CHS 329 3673, MT Компьютерс 186 9590, Авэкс 110 1313, Хи-квадрат 325 7187, 327 6545, RAMEC 277 8686, KEY 325 3216, Aura Computers 248 8390, 325 6920, Партия Балтика 296 8094, **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, МультиШтерн 53 4444, **Волгоград (8442)** Вист 327 932, **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111, Вист-Дон 63 5430, Микро Системс 63 5777, Зенит 38 6565, **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541, Трэйд Мастер 55 5040, Компьютерные системы 55 9994, Окей 60 1144, **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789, Владос 92 2291, **Новороссийск (27)** Владос 22 6442, **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905, Юст 30 1674, **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868, Парад 22 5583, **Челябинск (3512)** EMS 60 2057, **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757, **Иркутск (3952)** Анком 510 510, **Омск (3812)** Вист 54 4384, Надежда 31 5658, **Томск (3822)** Intant 41 5234, Элекс~ком 72 7240, **Ижевск (3412)** Элми 23 2026, **Тула (0872)** Вист 30 5100, **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585, **Рязань (0912)** Комис 24 1070, **Казань (8432)** Абак 76 9559, Мэлт 64 2584, **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303, **Самара (8452)** Прагма 16 3287, Ламберт 32 6104, Такт-Софт 99 3575, **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594, **Уфа (3472)** Форте 35 8914, Империал 53 4222, **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 336 05, **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587, **Находка (4236)** EPSI 64 6680, **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, **Саранск (8342)** Фарго 17 0858, **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777, **Владимир (0922)** Кант 32 6080, **Орел (0862)** Трио 47 2482, **Пермь (3422)** ИВС 46 6594, **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 336

SAMSUNG ELECTRONICS



СОДЕРЖАНИЕ КОМПАКТ-ДИСКА

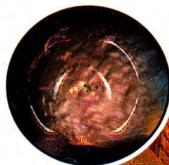
Демоверсии

Читать обзоры — хорошо, но лучше все попробовать своими руками и глазами. В разделе ДЕМО — демоверсии игр, описываемых в номере.

- Allegiance
- Thief II
- Imperium Galactica 2
- Interstate'82
- Majesty
- Nascar Racing 3
- Shanghai









Patches

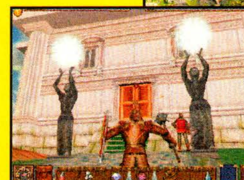
Давно уже разработчики не делают игрушек без дыр. Видимо, они считают, что у всех есть Internet, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что ж, если у вас нет Internet, у вас есть **МЕГАГЕЙМ**! Патчи к новейшим игрушкам — на диске.

- Planescape: Torment Version 1.1 Beta
- Quake Arena beta 2
- AOE
- Revenant
- Ultima IX 1.07
- Unreal Tournament





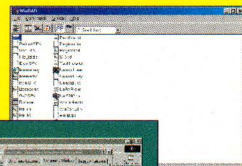


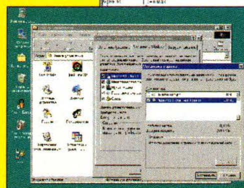


Полезные программы

Всевозможные бесплатные программы, от аудиоплейеров до web-броузеров, мы ежемесячно выкладываем на наш CD. Всем этим можно сразу же начинать пользоваться. Программы полезные, и их много, и это хорошо.

- MP3 CD Maker
- MemTurbo
- Arachnophilia
- NeoTrace
- 3D Mark 2000
- Драйвер для TNT-2 AGP
- Драйвер для GeForce256
- NetZip Classic 7.5
- Download Accelerator



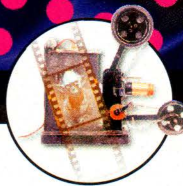


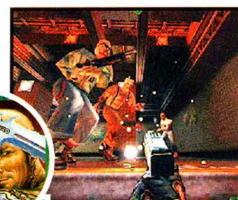


Видеосалон

Если у игрушки нет демоверсии — не беда! Хотя бы видеоролик разработчики-то сделали! А мы его представляем вашему вниманию. Итак, в разделе ВИДЕО — ролики, посвященные упомянутым в номере играм.

- Nox
- Soldier of Fortune
- Tachyon
- Faust

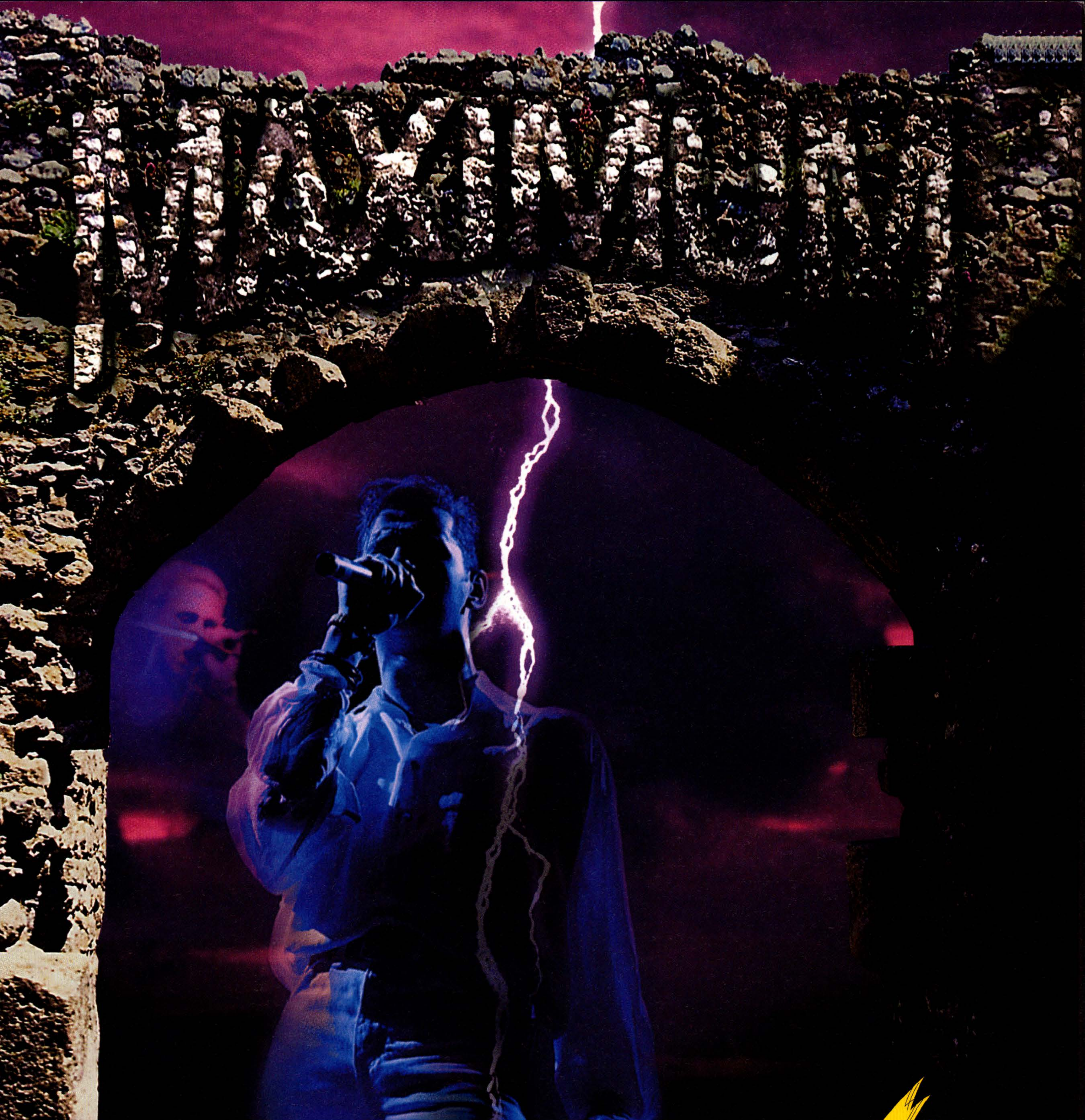






Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 95



30 дней на линии огня

Здравствуйте, геймеры! В уникальное время мы живем, товарищи. Я не про пресловутый миллениум — с ним мы, кажется, разобрались в прошлом номере, и, к счастью, большинство наших читателей вняли голосу разума и признали очевидный факт, что третье тысячелетие еще не наступило. Но не успели определиться с одним недоумением, как образовалось следующее — считается ли этот год високосным. Да, считается. Для пущей убедительности приведу навороченное правило:

«Високосным считается всякий год, порядковый номер которого делится на 4, за исключением тех лет, номер которых делится на 100. Однако, если год делится на 400, он все же високосный».

Таким образом, в текущем году в феврале будет 29 дней, что соответствует вышеприведенному правилу. Причем, как можно заметить, такой особый високосный год бывает раз в 400 лет. Компьютерам в такой ситуации приходится туго вдвойне — не успели многие из них оклематься от Y2K, как новая ошибка, грозящая пропустить целый день в мировой истории, может закрасться в подсчет дат. А это, надо сказать, очень много, вспомните хотя бы фильм «День Сурка». Хотелось бы по традиции сослаться на пингвинов, у которых подобных проблем не возникает, так как в ихнем пингвиньем году 185670 дней, поделенных всего на два месяца, причем первый из них бывает високосным раз в 6749 лет, то есть пингвинам до него ждать еще намного больше 289 лет. Такая вот арифметика. Пингвины о ней, правда, ничего не знают, что в общем не мешает им спокойно существовать и даже размножаться, чего и вам желаю.



ЯНВАРЬ

1 С Новым годом! А вот с новым тысячелетием, последний раз повторяем, придется еще годик обождать...

2 В начале января выпуск игрушек является большой редкостью, а потому геймеры с особенным энтузиазмом восприняли релиз в этот праздничный день игры Battlezone 2.

3 Вышел патч для игры Revenant. Он не добавляет в игру никаких новых возможностей, зато исправляет старые недоработки.

4 Игра с длинным названием Horse & Musket: Great Battles of the Eighteenth Century ушла в золото и уже, наверное, появилась в продаже.

5 Компания id Software не поленилась в начале года выпустить официальный FAQ по игре Quake 3 Arena, где содержится информация о технических проблемах, с которыми там можно столкнуться.

6 Создатели легендарной игры X-Com объявили о разработках нового проекта с рабочим названием Dreamland. Подробности — в новостях.

7 Компания Intel выпустила процессор Celeron с тактовой частотой 533 Мгц, который на сегодня является одним из лучших по показателю «производительность/цена».

8 Компания Redline Games без видимой причины безвременно приостановила работы над тактическим симулятором Third World.

9 Еще одна игра вышла. На сей раз это International Soccer от компании Microsoft.

10 Одно из подразделений Lucas Arts — компания Lucas Learning — анонсировала разработки детского гоночного симулятора Star Wars: Anankin's Speedway.

11 Объявлено о скором релизе демоверсии игры Soldier of Fortune производства компании Activision. К моменту выхода журнала она уже будет доступна.

12 Произошло самое крупное в истории объединение компаний. America Online (AOL) слилась с Time Warner, образовав при этом фирму AOL Time Warner.

13 Объявлено о продукте Half-Life: Generations, который включит в себя игру Half-Life, add-on Opposing Force и Team Fortress Classic. Выход ожидается 11 января.

14 Легендарный Билл Гейтс оставил один из своих постов в корпорации Microsoft, что, собственно, никак не сказалось на игровой индустрии.

15 В этот день были обнародованы некоторые детали игры Ultima Online 2. В частности, стало известно, что она будет создана на графическом движке игрушки Ultima IX.

16 Bethesda частично поделилась своими планами. Тактический симулятор Dreamland выйдет в четвертом квартале этого года, а продолжение Magic & Mayhem, которое называется Art of Magic, в первом квартале следующего.

17 Компании Epic Games, GT, 3Dfx, Aureal и Mplayer.com объявили конкурс разработчиков примочек для игры Unreal Tournament с призовым фондом $ 25 тыс.

18 Компания Disney выпустила продукт Princess Fashion Boutique, который позволяет создать человеческую фигуру по вашему вкусу и поместить на нее собственное лицо!

19 Представитель компании Windward Studios сообщил о намерении фирмы еще раз выпустить игру Enemy Nations, которая первоначально вышла три года назад и имела огромный успех.

20 На MSN Gaming Zone (www.zone.com) началось открытое бета-тестирование онлайнового космического симулятора Allegiance.

21 Blue Byte Software выпустила продукт Stephen King's F13, который представляет собой коллекцию игр, скринсейверов и рисунков. Сюда также попала неопубликованная новелла Everything's Eventual.

22 В этот день ровно 76 лет назад нас оставил вождь мирового пролетариата. Став, как известно, бессмертным, он положил начало целому классу игровых персонажей Undead.

23 Разработчик Imergy и издатель Simon & Schuster объявили о создании игры Warp 2, которая увидит свет только в октябре. Это будет третье продолжение популярной игрушки Starship Creator.

24 Компания Firaxis анонсировала выпуск фантастического романа по игре Sid Meier's Alpha Centauri. Чем-то это напоминает литературные изыски по телесериалам.

25 Для платформы PC вышла игра Final Fantasy VIII, которая является самой популярной RPG для PlayStation.

26 Компания Elecrronic Arts объявила точную дату релиза игры Need For Speed Porsche 2000. Игрушка появится в продаже 31 марта.

27 Компания Cryo обнародовала список игр, которые должны выйти в первом квартале этого года. Вот он: Asterix and Obelix, Venice, Pompeii, Devil Inside и Time Machine.

28 Компания Games Workshop объявила о намерении создать PC-версию популярнейшей настольной RPG Talisman, которая после выхода в 1983 году разошлась по миру тиражом, превышающим 800 тыс.

29 Epic Games объявила о разработках expansion'а к игре Unreal Tournament, который будет абсолютно бесплатным.

30 Компания Blizzard объявила о скором открытом бета-тестировании игры Diablo II. Регистрация должна начаться в самом скором времени. Не пропустите.

31 Фирма Mucky Food сообщила о разработках нового космического симулятора. Создатели игры Urban Chaos дали своему проекту рабочее название Space Station.

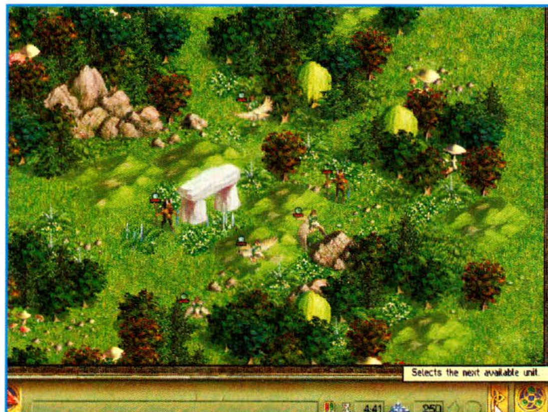
Short News

• Австралийское подразделение компании GT Interactive, несмотря на недавнее приобретение фирмы издателем Infogrames, сохранило свою независимость и в данный момент планирует выдвинуться на азиатский рынок. GT Australia уже разослала агентов в некоторые азиатские и тихоокеанские регионы, где в ближайшем будущем планирует открыть офисы. Об этом сообщил управляющий директор Julian White.

• 2000 г. наступил. Надеюсь, вы подготовили свои компьютеры к этому событию? Interplay, по всей видимости, подготовилась основательно — компания уже выпустила свою игру Y2K, которая является логической адвентюрой, навеянной компьютерными проблемами 2000 г. Мы уже сообщали подробности сюжета, но напомню, что главный герой, то есть вы, выиграл в лотерею шикарный особняк, под завязку напичканный всякой электроникой. Там он и вознамерился встретить новый 2000 г. Как только стрелки часов пересекли отметку полуночи, домашняя электроника стала вести себя крайне нелогичным образом. С ней вам и предстоит воевать.

Возможно, будет add-on к Age of Wonders

В конце года вышло столько игр, что вряд ли поклонники какого-либо жанра остались недовольны. Даже пошаговые стратегии, переживающие свои нелучшие времена, пополнились весьма стоящей игрой Age of Wonders компании-разработчика Triumph Studios. Сразу после выхода игры сотрудники сайта The Adrenaline Vault связались с одним из дизайнеров и задали ему вопрос относительно возможного add-on'а. И был ответ, что официальный expansion запланирован разработчиками, несмотря на то что в данный момент ведутся работы по совершенствованию AI и устранению ошибок онлайновой игры самой Age of Wonders. Однако это совсем не означает, что add-on появится на прилавках магазинов,— выйдет или не выйдет expansion, зависит от того, насколько хорошо будет продаваться сама игрушка. Вся последняя информация выложена разработчиками на официальном сайте (www.ageofwonders.com) — сюда и ходите. MG





Sierra решила издавать Throne of Darkness

Американский малоизвестный разработчик — компания Click Entertainment сообщила о подписании издательского соглашения с фирмой Sierra Studios относительно своей игры Throne of Darkness. Раньше предполагалось, что игрушку будет издавать Acclaim, но компания по непонятным причинам отказалась выступить в этой роли. Информация о новом издателе Throne of Darkness пока исходит только от разработчиков, а сама Sierra Studios сохраняет молчание и пока не сделала на этот счет никакого официального объявления. Напомню, что Throne of Darkness представляет собой RPG с элементами action, действия которой происходят в мире, приближенном к древней Японии. А в разработках этой самурайской игрушки участвуют два выходца из фирмы Blizzard, которые принимали непосредственное участие в создании игры Diablo. Релиз Throne of Darkness пока намечен на ближайшую весну. MG







Рэпперы приобщаются к компьютерным играм

Компания Atomic Pop при активной поддержке известных рэпперов Chuck D. и Public Enemy решила вдохнуть новую жизнь в мегахитовую игрушку Unreal от EpicGames. В новой игре Armageddon 2000: The Enemy Strikes Back будут уникальные уровни, оружие и противники. Вам придется выступить в роли охранника группы Public Enemy. В одной команде с Chuck D., Flavor Flav и Professor Griff вы, как обычно, будете спасать Землю от инопланетных захватчиков, которые активно пытаются полностью изничтожить людскую расу. В игрушке Armageddon 2000 будет звучать музыка из нового альбома Public Enemy, который называется There's a Poison Go'in On. Картинки прилагаются. MG







Очередная игра от создателей Alien vs. Predator

Английские разработчики из компании Rebellion, которые недавно осчастливили нас мегахитом Alien vs. Predator, обнародовали детали своей следующей игрушки. Она называется GUNLOK и должна выйти весной. Это будет очередная action-RPG, где вам придется действовать в будущем, лет эдак через 500. Сюжет напоминает расхожую нынче историю, где всю власть на планете захватили машины, которые медленно но верно вытесняют людскую цивилизацию, насаждая повсюду своих злобных и бездушных роботов. Огромные киборги, целиком подвластные мегаэлектронным корпорациям, занимаются лишь тем, что выкачивают из планеты последние, оставшиеся в крайне незначительном количестве природные ресурсы. Правда, и в этом мире хаоса у одного робота с процессором что-то случилось — то ли замкнуло что-то, то ли он кофе неудачно пролил. В общем, неожиданно обрел он способность чувствовать. И страшно ему стало за вымирающую людскую цивилизацию. И вознамерился он спасти ее. Геймеры начнут игру в тот момент, когда этому GUNLOK'у (именно так его звали) пришла в голову мысль узнать побольше о своем происхождении. Вам и придется это проделать, облачившись в железную шкуру интеллектуального робота. По ходу исследований откроется секретная информация о преступных лидерах корпораций, захвативших полную власть на планете. Глобальная цель игры — наделить всех роботов, населяющих планету, сознанием, дабы они поняли, что находятся под властью безжалостной диктатуры и уничтожили своих угнетателей. Вам не придется действовать в одиночку — более чем в 15 игровых локациях (к слову сказать, полностью трехмерных) вам будут сопутствовать последователи — несколько роботов и даже один человек. Вот, в общем-то, и все, что пока известно об этой игре. Еще можно отметить, что Rebellion пока самостоятельно финансирует разработки — издатель пока не найден, но активно ведутся переговоры. Основные особенности будущей игры следующие:



- Реальное трехмерное окружение.
- Огромное количество врагов под управлением сильного AI.
- Изометрический вид от третьего лица.
- Полная свобода передвижений.
- Сражения в реальном времени.
- Все персонажи заимствованы из жанра RPG и имеют свои характеристики.
- Более 15 сингл-уровней, на которых также можно играть в режиме Co-Op.
- Как минимум, 10 мультиплейерных уровней.
- Хорошо прорисованные погодные явления.
- Звук EAX.
- Текстуры высокого разрешения.
- Тени, проектируемые в реальном времени.
- Много видеовставок. MG

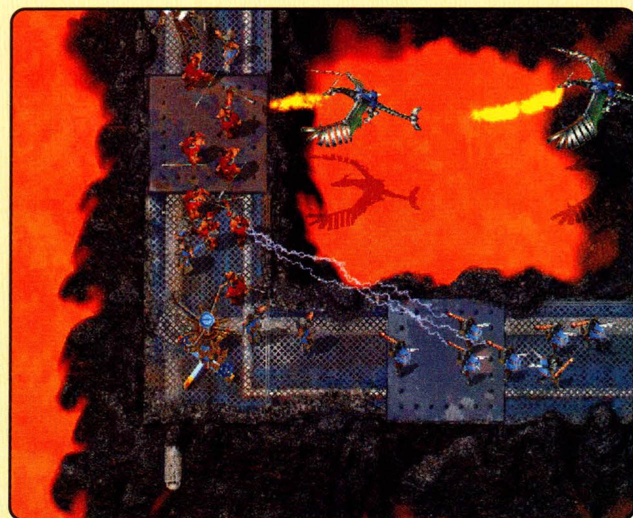
Blue Byte отменила одну из своих игр

Стало известно, что издатель Blue Byte приостановил все работы над шпионской стратегической игрой Shadowpact, которая создавалась американской командой Murder of Crows. Никаких комментариев от самих разработчиков касательно дальнейшей судьбы незаконченного проекта получить пока не удалось. При этом Blue Byte не обозначила никаких причин столь резкого поступка. Игра Shadowpact планировалась как стратегия реального времени, где надо играть за одного могучего шпиона в распоряжении которого была бы сеть агентов. Каждый агент должен был иметь свои сильные и слабые стороны, уникальные характеристики и спроектированный вами план действий. Одним из ключевых компонентов игры должно было стать управление людскими, денежными и другими ресурсами. Хотя детали игры после отмены проекта уже не имеют никакого значения, возможно, некоторым игрокам будет интересно узнать, чего же они лишились. Относительно причины закрытия проекта можно сказать только то, что это едва ли произошло из-за недостатка денег у Blue Byte — линейка компании по выпуску игр в 2000 году все еще внушительна и выглядит следующим образом: Battle Isle 4, The Settlers IV, Stephen King's F13 и Dragon's Lair 3D. MG

Cavedog анонсировала игру The Iron Plague

Компания Cavedog Entertainment для затравки геймеров обнародовала кое-какую информацию касательно add-on'а к игре Total Annihilation: Kingdoms, который будет называться The Iron Plague. Сюда войдет еще одна раса Creon со своими наземными, водными и воздушными юнитами. В результате ее появления в игровом мире назреет очередной конфликт, при том, что, казалось бы, после прохождения оригинальной игры все конфликты должны быть исчерпаны. Появление в продаже The Iron Plague намечено на март 2000 года. Здесь будет:

- Упомянутая раса Creon, делающая в своем развитии упор на науку и технологии.
- 25 новых сингл-карт.
- Столько же мультиплейерных карт.
- Новая онлайновая игра The Darien Crusades.
- Патч для TA: Kingdoms версии 2.0.
- Все бесплатные юниты, которые успеет до марта выпустить Cavedog. MG



Бесплатный expansion к UT

Один из программистов компании Epic Games Brandon Reinhart поделился информацией о том, что компания Epic в ближайшем будущем планирует выпустить бесплатный expansion к недавнему мегахиту Unreal Tournament. Add-on будет выложен в Сети для свободного скачивания, и сюда войдут несколько новых моделей, карт и relic'ов. Под последними понимаются всякие вещи на уровне, при взятии и/или активации которых с вашим персонажем случается что-нибудь положительное. Вот предварительный список relic'ов, которые будут в add-on'е:

The Relic of Strength — удваивает повреждения, наносимые вами врагам.

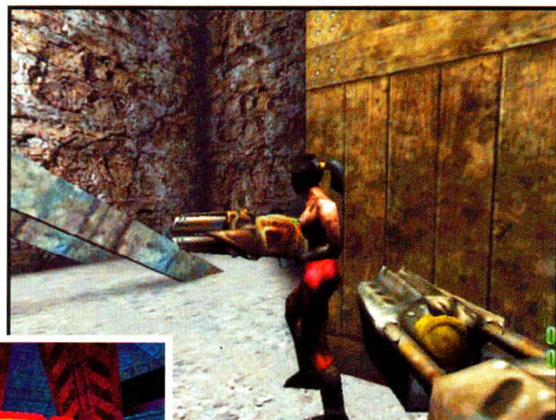
The Relic of Defense — уменьшает в два раза повреждения, которые ваши противники наносят вам.

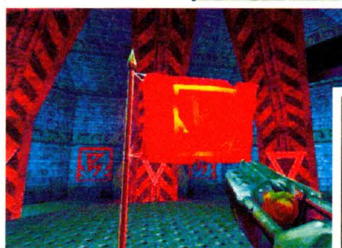
The Relic of Regeneration — в течение какого-то времени ваше здоровье восстанавливается на 10 пунктов каждые две секунды.

The Relic of Speed — увеличивает скорость передвижения на 30%.

The Relic of Redemption — телепортирует персонажа подальше от разборки с сохранением здоровья и оружия.

The Relic of Vengeance — бомба, по мощности эквивалентная прямому попаданию из Redeemer'a, взрывается через несколько секунд после активации. MG







Short News

• Фирма Microsoft не устает проводить на своем сервере MSN Gaming Zone разные акции, призванные поддержать авиасимуляторы этой компании. В середине января прошло очередное глобальное мероприятие для всех счастливых обладателей игрушки Fighter Ace II. Raid on Schweinfurt стал первым онлайновым полуисторическим событием, которое имело место на Зоне с использованием упомянутого авиасимулятора.

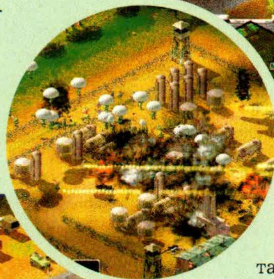


• Компания 3DO решила порадовать всех геймеров, которые являются владельцами Mac'ов. Фирма выпустила игру Heroes of Might and Magic III для этой платформы.

Объявлены детали игры Sudden Strike

Европейский разработчик — компания CDV Software — впервые обнародовала детали своей RTS, называемой SUDDEN STRIKE. Ничего оригинального и революционного не обещается, несмотря на то что разработчики, как всегда, заявляют обратное. Игрушка будет целиком посвящена Второй мировой войне и будет содержать тщательно продуманные русские, немецкие, французские, американские и британские миссии. Среди них хочется отметить Сталинградскую битву и сражения за многие европейские города. CDV Software — это немецкая компания, значит, большинство миссий, скорее всего, будет немецких. Создатели предусмотрели изрядное графическое разнообразие — например, одних деревьев аж 44 вида, что позволит высоко детализировать игровые пейзажи. Разных юнитов тоже обещается очень много — около 1000. Уникально еще и то, что большинство особенностей ландшафта (как-то: укрепления, мосты и деревья) можно взорвать. Кстати, эффекты взрывов и стрельбы обещаются также графически продвинутыми. Еще ожидается достоверное воспроизводство реальных исторических боевых единиц. Русские и немецкие войска будут иметь в своих рядах снайперов, экспертов-подрывников, гранатометчиков, самую разную боевую технику и еще много всего. Мультиплейер в SUDDEN STRIKE должен поддерживать одновременное участие 12 игроков. Еще о миссиях — есть как исторически достоверные задачи, так и выдуманные создателями. Про редактор миссий пока ничего не сообщается, но, возможно, и он появится. Открытое бета-тестирование игрушки было намечено на середину января, а до того разработчики занимались активными поисками американского издателя. MG





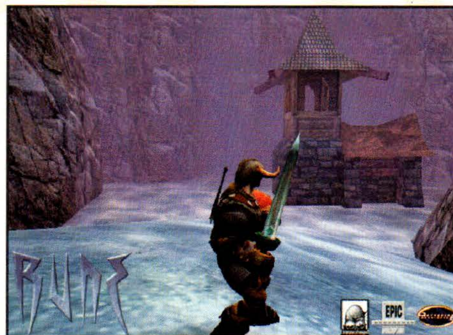


Из жизни онлайновых симуляторов

Компания Affinity Sports, известная производством нескольких придуманных спортивных игрушек, ориентированных на игру по Сети, объявила о предстоящем сотрудничестве с фирмой Octagon Entertainment с целью укрепления своих позиций как разработчика онлайновых спорт-симуляторов. В ближайших планах нового альянса — организовать сетевую статистику для своих игр, в результате чего те игроки, чей рейтинг выше, смогут получать в свое распоряжение более сильные компьютерные команды. Также все онлайновые состязания будут проходить более организованно — ожидаются лиги, сезоны и все такое. Еще планируются всякие онлайновые спортивные события. Всеми новыми примочками игроки смогут управлять, используя всего лишь броузер и маленькое (по размеру, но не по значению) программное обеспечение. В данный момент Octagon активно разыскивает издателя, который бы профинансировал вышеизложенную инициативу компании, а компания Affinity уже обзавелась несколькими мощными Java-серверами. MG

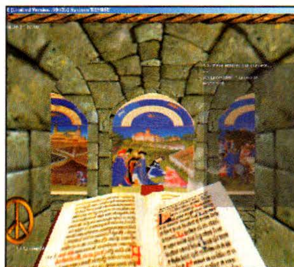
Ragnar - главный герой игры Rune

Компания Human Head Studios выпустила один скриншот с изображением некоего Ragnar'а — главного персонажа адвентюры на движке Unreal, которая называется Rune. Действия игры происходят в эпоху, когда в северной части Земли хозяйничали викинги. Ragnar в начале игры является молодым и перспективным викингом, только что прошедшим обряд «посвящения». Он показал огромные способности в области ведения единоборств, в связи с чем на Ragnar'а была возложена глобальная миссия по спасению собственной деревни. Учителя у парня были хорошие, они и привили ему чемпионские задатки и огромное честолюбие. Все остальные составляющие успеха целиком зависят от геймеров. Упомянутая картинка прилагается. MG



Demise будет 15 января

Компания Artifact Entertainment уже начала принимать предварительные заказы на свою трехмерную RPG, которая называется Demise: Rise of the Ku'Tan. Эта информация появилась на официальном сайте фирмы (www.artifact-entertainment.com). Окончательный релиз игры был запланирован на середину января (по всей видимости, так оно и случилось). Ранее известная как Infinite Worlds, игрушка Demise является ролевой игрой от первого лица. Здесь есть 9 рас, 12 гильдий, более сотни заклинаний, около 30 подземных уровней, более 500 монстров и столько же item'ов. MG





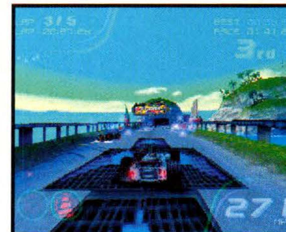
Tread Marks ушла в золото

Сайт игрушки Tread Marks (www.tread-marks.com) недавно пополнился новой информацией, из которой можно узнать, что игра ушла в золото и ее появление в продаже ожидается в середине января. Правда, игра не появилась в магазинах в эти сроки и ее можно приобрести, только заказав по Internet'у в онлайновом магазине (http://www.treadmarks.com/purchasing.html). В самом скором времени также появится шароварная демоверсия, где можно будет увидеть и попробовать все новые виды оружия. Программа будет содержать игровой контент, которого нет в доступной уже сейчас тестовой версии. Кстати, сама игра представляет собой танковый симулятор, активно разбавленный элементами жанра action. MG



Сиквел Rollcage

Игра Rollcage Stage II продолжит серию аркадных гонок Rollcage, где ваша машинка могла совершать перевороты и акробатические прыжки, при этом оставаясь на трассе и не утрачивая способность к движению. Игрушка в данный момент находится в разработке компанией Attention to Details (ATD) — создателями оригинальной игры Rollcage, и в сиквеле планируется сохранить всю уникальную атмосферу и gameplay аркадных гонок, которые обеспечили хитовость первой части. Gameplay, правда, притерпит некоторые технологические усовершенствования. MG







Вышел новый DirectX

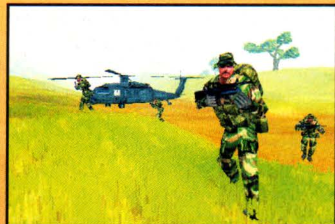
Компания Microsoft выпустила очередную версию DirectX. На этот раз улучшения, по сравнению с предыдущим релизом, крайне незначительны, что отражает ее порядковый номер — 7.0a. В основном изменения касаются поддержки игровых девайсов, оснащенных технологией Force Feedback. Также, по сообщению Microsoft, графические функции нового DirectX немного оптимизированы — добавлена поддержка большей частоты кадров. Direct X 7.0a займет на диске почти столько же места, сколько и предыдущая версия. Скачать DirectX 7.0a можно с сайта Microsoft. MG

Short News

- Fox Interactive выпустила патч для игры NHL Championship 2000, который исправляет многочисленные ошибки и добавляет некоторые дополнительные возможности игрокам, за которых играет компьютер. Программа также вносит некоторые изменения в составы команд в соответствии с сезоном 1999 г. Скачать патч можно отсюда (www.foxsports.com/interactive/download/nhlchampionship2000-v1.exe).
- Компания id Software, выпустившая недавно игру Quake 3 Arena, решила еще больше подогреть интерес к своему очередному шедевру. Фирма выпустила три новые карты для Capture the Flag. Они называются q3wctf1 — Bloodlust, q3wctf2 - Courtyard Conundrum и q3wctf3 — Finnegan's Revenge. Их можно получить совершенно бесплатно, скачав 8-мегабайтный файл с сайта, посвященного Quake 3 Arena, www.quake3world.com/files.

Short News

• На сайте www.delta-force2.com появилась маленькая, но очень ценная утилита, которая позволяет подключаться к игровым серверам Delta Force 2, минуя сервер компании NovaLogic NovaWorld. Подключение с помощью утилиты осуществляется прямо через IP. Таким образом, нанесен небольшой удар по создателям, так как они планировали ни в коем случае не поддерживать мультиплейер через IP в обход сервера NovaWorld.



• Поклонники долгожданного 3D-шутера Quake 3 Arena, наверное, порадуются тому, что создатели в лице id Software о них не забыли даже после релиза игры. Они выпустили редактор уровней и демку для платформы Linux:
Редактор уровней Q3A
www.quake3arena.com/files/Q3ToolSetup.exe.
Демоверсия Q3A Linux
www.quake3arena.com/demo.

• Компания Mythos Games — создатель легендарной игры X-Com, сообщает, что в данный момент ведутся разработки очередной концептуальной игрушки, которая называется Dreamland. Новый проект будет объединять в себе старый gameplay X-Com'а с современным графическим 3D-движком.

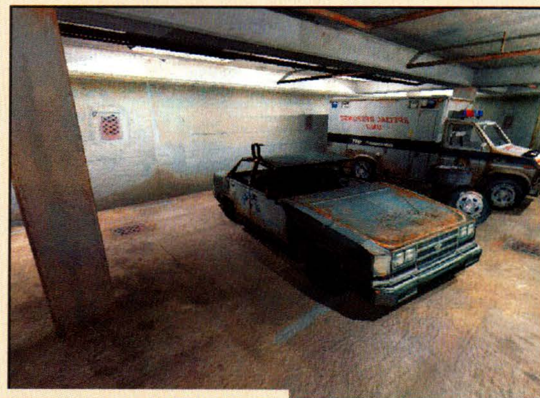
• В начале года в чартах продаж игр Северной Америки лидировала игра Who wants to be a Millionaire?, созданная по популярному телевизионному шоу. Было продано более миллиона копий.

• Число пользователей онлайнового игрового сервера Westwood превысило 2 млн. В первую очередь это, конечно, связано с популярностью последнего творения фирмы — игры Command and Conquer: Tiberian Sun.

• Компания Infogrames поделилась ближайшими планами по выпуску игр в этом году. Вот они:
Boarder Zone — февраль,
Beetle Buggin' — март,
Test Drive Le Mans — март,
Test Drive Rally — лето,
Test Drive Cycles — лето.

• Как сообщила компания Working Designs, в ее намерения входит портировать игру Lunar: Silver Star Story на PC с платформы Playstation. PC-версия выйдет уже в этом году, а о более конкретных сроках будет объявлено позже.

Decay обрел своего издателя



Фирма Insomnia Software, разработчик action-проекта Decay, с гордостью заявляет, что из всех издателей, возжелавших тиражировать вышеозначенную игру, была выбрана компания Interplay. Далее следуют причины столь смелого поступка — вроде, эта компания издает только качественные, и никакие другие игры. Decay — это продвинутый action с элементами adventure, где надо играть за крутого мужика, исповедывающего положительный образ жизни. Он должен очищать мирный, погрязший в мафиозных разборках город от нежелательных элементов. Ключом к успеху будет использование нужного вида оружия в конкретной ситуации. В распоряжении героя также разные шпионские приспособления и большое количество взрывчатки. Весь игровой сценарий разбит на миссии, причем перед каждой необходимо сформировать комплект оружия. Реализм игры создатели планируют обеспечить с помощью нового графического движка DVA. За более подробной информацией сходите на сайт разработчиков (www.insomniasoftware.com). Напоследок хочется выразить надежду, что издатель Interplay оправдает оказанное ему высокое доверие. MG

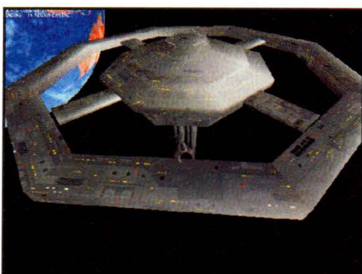


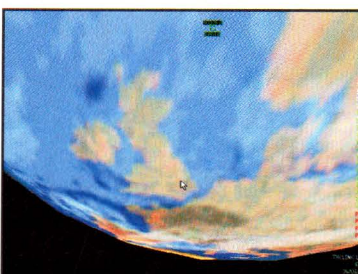


Очередной апдейт для Battlecruiser 3000 AD

Игрушка Battlecruiser 3000 AD уже давно снискала себе славу самой глюкавой игры современности. И вот, на официальном сайте (http://www.bc3000ad.com/) разработчики выложили очередной «финальный» апдейт, который исправляет некоторые незначительные ошибки. Установив версию 2.09, в игре можно обнаружить две новые кампании Tour of Duty, куда вошли шесть миссий. На сайте также есть информация о следующих проектах в серии космических симуляторов Battlecruiser. В частности, в данный момент ведется разработка онлайновой игры Battlecruiser Millennium, в которой обещается отличная графика и улучшенный gameplay. Дизайнеры планируют расширить онлайновые просторы до размеров вселенной, то есть сделать их неограниченными. Также планируется добавить несколько новых возможностей, уникальных для жанров космических симуляторов. Что это за возможности, пока не сообщается. MG





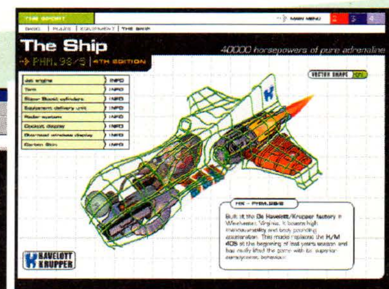


Игры по почте пользуются популярностью

Компания Hasbro Interactive объявила, что более 100 000 геймеров играют в игры по почте, которые выпустила Hasbro. Эта линия простеньких игрушек известна как Em@il Games. Играть в них так же просто, как и пользоваться электронной почтой.
Информацию об этих играх можно почерпнуть на сайте (www.emailgames.com). Там же можно скачать демки игр или прикупить полные версии.
Кстати, клиентская версия бесплатна — платить нужно, только если собираетесь открыть игровой сервер.
На данный момент доступны следующие игры: Em@il Scrabble, Em@il X-COM, Em@il NFL Football, Em@il NASCAR, Em@il Clue, Em@il Battleship, Em@il Upwords и Em@il Grandmaster Chess. MG

Открылся сайт онлайновой игры Clusterball

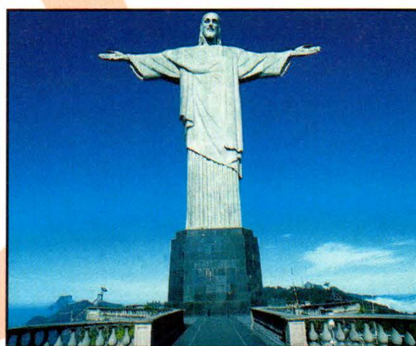




Фирма Daydream Software недавно открыла сайт своей новой игрушки Clusterball (http://www.clusterball.com/). Игра представляет собой некий спортивный симулятор, ориентированный на игру по Internet'у, причем одновременно в одной игре смогут принять участие до восьми игроков. Смысл игры мне понять не удалось — какие-то кораблики должны собирать шарики на игровом поле, при этом активно избегая препятствий. На сайте есть все, что нужно, чтобы сразу же начать игру,— краткие правила, описание игровых приспособлений, подробные характеристики корабликов и даже бета-версия игры, которую при желании можно скачать. В ближайшем будущем намечается тестирование игрушки, в котором примут участие 200 тест-пилотов, выбранных разработчиками из всех, зарегистрировавшихся на сайте. Создатели планируют сделать большую базу данных, с помощью которой будет осуществляться общение между разработчиками и игроками. Что это значит, пока не очень понятно, очевидно, в эту базу войдут часто встречающиеся вопросы с ответами. Также планируется сделать рейтинговую систему. Пока на новом сайте можно только зарегистрироваться и пообщаться, но скоро должно случиться пополнение контента. MG

В Бразилии запретили DOOM

Интересная новость из Бразилии. Правительство этой страны, по всей видимости, прониклось темой насилия в играх, активно обсуждаемой в последнее время всеми компьютерными профанами, и запретило продажу шести игрушек, которые, по мнению местного министерства юстиции, наиболее кровавы. Под постановление попали следующие игры: Doom, Mortal Kombat, Requiem, Blood, Postal и Duke Nukem. Недобросовестные продавцы, которые не захотят подчиняться, будут обкладываться штрафом в размере $11 тыс. за каждый день. Поводом к столь жесткому постановлению послужил неприятный инцидент в одном из бразильских кинотеатров, где студент-медик решил пострелять и убил несколько человек. MG



Информация о фильме про Лару Крофт



Стали известны некоторые подробности касательно фильма по серии игр Tomb Raider с участием Лары Крофт. Компания Paramount Pictures в данный момент ведет активные переговоры, имеющие целью собрать хорошую команду для съемок фильма. Около 2 лет назад Paramount уже прикупила права на воплощение в кино игр TR и TR2, а недавно компания договорилась с Eidos и относительно недавнего релиза The Last Revelation. Пока ничего не известно о дате начала съемок. По слухам, даже сценарий фильма еще окончательно не согласован. Он, кстати, будет очень напоминать одно из приключений небезызвестного Индианы Джонса — то самое, где он искал какой-то исчезнувший ковчег (Raiders of the Lost Ark). Планировалось выпустить фильм летом 2000 года, но, произойдет ли это на самом деле, пока неизвестно. Paramount активно приглашает режиссера Саймона Веста (Simon West), снявшего фильмы The General's Daughter и Con Air, поработать над боевиком про Лару Крофт. По всей видимости, он согласится, так как в данный момент уже работает с Paramount, правда, над другим фильмом. MG

Short News

- Компания Cavedog прекратила все разработки игры Amen: The Awakening. Официальная причина — создатели планируют сконцентрироваться на серии Total Annihilation и онлайновом проекте The Boneyards.
- Фирма Headfirst Productions объявила, что в данный момент в стадии разработки находится игра-ужастик с элементами action, которая называется Dark Corners of the Earth. Релиз запланирован только лишь на третий квартал следующего года.
- Компания ShapePlay наконец-то закончила свою онлайновую космическую игру Space Merchant, которая находилась в стадии бета-тестирования более года. Дополнительную информацию можно почерпнуть на официальном сайте merchant.shareplay.com/.
- Origin поделилась планами на февраль касательно игры Ultima Online. Компания планирует выпустить несколько апдейтов, которые будут бесплатно распространяться среди обладателей аккаунта UO.



- Игра Deep Space 9: The Fallen задерживается до мая этого года, о чем сообщает Simon & Schuster Interactive. Но превью в этом номере все равно читайте.

А у нас...

У нас, как и у них, все кому не лень занимаются подведением итогов прошедшего года. Похвально это, вот только за неимением достаточного количества отечественных игр наши рейтинги охватывают игры в основном зарубежные. И только в некоторых из них (далеко не во всех) есть такая неприметная и малопопулярная номинация, как «Лучшая отечественная игра года». В частности, сайт Absolute Games (www.ag.ru) отвел целый раздел своего дискового пространства под краткосрочный проект «Лучшие игры 1999 года». Страничка эта пользуется завидной популярностью, несмотря на огромное количество номинаций, в большинстве из которых совершенно заслуженно лидирует мегахит конца года Unreal Tournament, в большинстве случаев значительно опережая ближайшего конкурента в лице Quake 3 Arena.



Некоторые особо удачливые разработчики даже умудрились за свои творения поиметь награды. В частности, фирма «1С» сообщила о награждении компьютерной игры «Князь» (не путать с «Царь») золотой медалью «Лауреат ВВЦ». Что это за награда и кому она обычно присуждается, из соответствующего пресс-релиза не совсем понятно, но все равно поздравляем. Упомянутая игрушка является первой собственной игровой разработкой от «1С», и сразу она получила столь высокую награду. В текущем году фирма не



собирается сворачивать свою игротворческую деятельность. В настоящий момент в разработке находятся: «Аллоды 3» (рабочее название), «Всеслав Чародей», «Ил-2» и «Дальнобойщики 2». Еще «1С» совместно с Nival Interactive планирует издать пять новых игр от



Cryo Interactive, предварительно полностью переведя их на русский язык.

У российской компании «Бука» в новом году пока ничего не





происходит, а перед самым Новым годом она выпустила забавную игрушку для маленьких детей под названием «Волшебный сундук». Там «калейдоскоп разноцветных кусочков мозаи-





ки» и много простеньких головоломок, раскрасок. Хорошая тенденция выпускать детские игрушки, надо отметить, ведь матерые геймеры начинаются не с «Кваки» и «Анрыла», а таких вот сундуков, и только потом они распугивают пассажиров в метро своим внешним видом и ненормативной лексикой.

Фирма «Никита» наконец-то выпустила давно обещанную игру «Новый Робинзон». Сюжет классический: упитанный человечек попадает на необитаемый остров и развлекается тем, что всячески ищет способы выживания и процветания в чуждой ему среде. В целом этот рисованный квест со-



здан по мотивам бессмертного произведения Даниэля Дефо, которым зачитывались все поколения детей (хех, может и мне прочитать), после чего представляли себя на месте Робинзона. В роли монстров в игре выступят пираты, сменившие немодных нынче людоедов, от которых, на свою голову, вам придется спасать Пятницу, очевидно, чтобы его кормить, поить, воспитывать и учить русскому языку. Игра задумывалась, наверное, как некий захватывающий симулятор реальности, играя в который вы полностью забудете об окружающей



действительности. Иначе зачем вам этот Пятница сдался.

А еще поисковая система «Апорт» и Internet-каталог @Rus совместно с газетой «Я молодой» в конце декабря — начале января на просторах рунета проводили акцию Millennium. Всякий обладающий «доступом» имел шанс выиграть автомобиль, для чего должен был собрать 10



картинок, в разное время и с разной степенью вероятности появлявшихся на сайтах. Имел-то шанс всякий, а получил его только некий Борис Крейндлин в клубе «Свалка», где выступал человек, который всем говорит в музыкальной форме, что знает только три слова, и при этом врет. Такая вот новость.

Вот и все, что «у нас» произошло. Немного, а проще сказать, мало. Так и скажем: мало. MG

А у них...

А что у них? Да почти ничего. Все, что нам героически обещалось еще в конце прошлого года, слетело на январь, февраль и т. д. В частности, в февральских release schedule оказались многие до боли знакомые игрушки, появления которых все с нетерпением ожидали еще в декабре.

Первое, что бросается в глаза, это, конечно, Daikatana. Как





видно, Джон Ромеро вместе со своей компанией Ion Storm решили подождать, пока улягутся страсти противостояния Unreal Tournament и Quake 3 Arena. А может, просто у ребят что-то не заладилось, ошибок в игре много оказалось, и создатели решили еще раз протестировать игровой код, или отсрочка связана со жгучим желанием разработчиков довести игру до «шедеврального» вида, чем инициировать еще одну революцию в игровой индустрии, или праздники прошедшие сказались — кто знает... Да и неважно это совсем, просто опять очередная задержка, на этот раз до февраля.

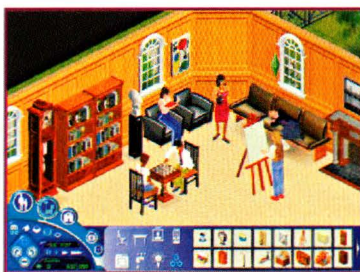
Еще один долгострой обещает появиться в продаже в феврале, на сей раз речь идет о



долгожданной второй части Diablo. Изначально компания Blizzard обещалась произвести релиз в конце прошлого года, чем подогрела страсти вокруг сиквела знаменитой RPG. В Сети наплодилось огромное количество фэн-сайтов Diablo 2, которые всячески отлавливают любую, даже самую скудную, информацию по игрушке. Замечу, что все детали игры как раз скудными и



являются, и, несмотря на то, что сведений и слухов удалось насобирать на целое preview, пока достоверно неизвестно, чем же в очередной раз нас собираются удивить дизайнеры из компании Blizzard.



Игрушка The Sims, как можно заметить, появляется в «А у них...» уже не первый раз. Все опять же потому, что дяденьки разработчики в течение последних нескольких месяцев методично переносят дату релиза, причем каждый раз ровно



на месяц. В этот раз, похоже, анонсированная дата (1 февраля) будет выдержана, т. к. в момент сдачи номера игра The Sims уже ушла в золото.

Выход игры Messiah, также неоднократно переносимый, на данный момент остановился на отметке начала марта. Сюжет



игры можно с большой натяжкой назвать библейским, и, может, даже и поэтому создатели не рискнули обнародовать свое творение в канун рождественских праздников. Библией, конечно, здесь и не пахнет — некий ангел по имени Боб по поручению «главного» должен спуститься на Землю с небес, дабы восстановить порядок. Действия происходят в будущем, что сопряжено с некими технологическими трудностями претворения в жизнь очередной заморочки «главного».

Еще одна игра от Interplay, которая должна появиться в феврале, это Invictus: In the Shadow of Olympus. Она, в отличие



от предыдущей, не так сильно разрекламирована, и, возможно, поэтому ее не так ждут. На этот раз сюжет исторический, причем настолько, что начать играть придется в ту эпоху, на которой заканчивается «Одиссея» Гомера. Придется изрядно попотеть в мире, где наравне с людьми в больших количествах обитают Боги, герои и всякая нечисть.

Еще от компании Interplay в феврале появится Star Trek: Klingon Academy. А может, и не появится, кто знает... Издатель Activision вообще не собирается радовать нас играми для PC в этом месяце, наверное, ребята считают «бабки», полученные от недавнего релиза Quake 3 Arena. Gathering of Developers в феврале выпустит KISS Psycho Circus и Heavy Metal FAKK 2. Как всегда, не останутся в стороне EA и Lucas Arts, за что выразим им нашу признательность. В целом в феврале обещается не очень много, а выйдет еще меньше, так что лично я буду играть в старые игры, чего и вам советую. MG

Short News

• Infogrames заморозила все разработки игры Mission: Imposible. Создатели боятся, что продолжение фильма, премьера которого должна состояться летом, будет достаточно популярным, чтобы одноименная игра сровершенно не пользовалась спросом.

• Unreal Tournament, похоже, решил посоревноваться со своим предшественником Unreal'ом по глюкавости. Последний патч (на момент сдачи номера), вышедший для относительно новой игры, имеет зловещую версию 405B.

• Раз уж речь зашла о патчах, вышел очередной апдейт для Sid Meier's Alien Crossfire, Quake 3 Arena, Planescape Torment и еще к паре игр. А к Warzone 2100 патчей больше не будет, так как разработчикам надоело зашивать бесконечные дыры в игре и они решили заняться чем-нибудь другим, что приносило бы деньги.

• На разработке в фирме Larian Studios находится очередная RPG, рабочее название которой Project C. Релиз запланирован на осень этого года.

Новая игра Сида Мейера

Появились некоторые скудные детали следующего творения Сида Мейера. Его очередная стратегия, сроки выхода которой пока не сообщаются, будет иметь место в доисторическом мире, населенном динозаврами. Будущая игра рассчитана на любителей стратегий всех возрастов. Официальное название игры будет объявлено в начале января. Игра (которую, кстати, будет издавать Electronic Arts) является еще одним пополнением серии «Sweep of Time» компании FIRAXIS, куда входят такие игрушки, как Alpha Centauri и Civilization III (которую будет издавать Eidos). На сайте разработчиков уже появилась страничка (www.firaxis.com/dinosaurs), посвященная свежему проекту, и там недавно случилось обновление. Апдейт всесторонне освещает мыслительный процесс разработчиков относительно того, будет ли новая игра пошаговой или real-time (Они еще не решили это! — не удивительно, что пока неизвестны даже приблизительные сроки выхода). К материалам, достойным внимания, относится пара картинок.





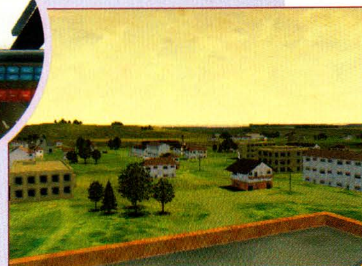


Детали Ka-52 Team Alligator

Компания GT Interactive активно готовит площадку для старта вертолета Ка-52. В скором времени должна появиться игрушка Ка-52 Team Alligator, где игрокам придется выполнять сложнейшие миссии в воздушных пространствах восточной Европы. Любители симуляторов смогут управлять 10 летательными аппаратами и командовать более чем 60 наземными юнитами, изрядно снабженными анимацией. В кабине российского вертолета вы будете последовательно преодолевать игровые миссии, сложность которых будет расти по мере приближения к концу игры. Создатели выбрали вертолет Ка-52, так как считают, что он в наибольшей степени ориентирован на групповые операции в отличие от большинства американских вертолетов, рассчитанных на индивидуальные действия. Отсюда следует, что успешное прохождение любой из игровых миссий будет напрямую зависеть от командного взаимодействия всех занятых боевых подразделений. Игрокам придется совмещать управление собственным вертолетом (местами весьма непростое) с командованием другими вертолетами, за которых в сингле будет играть компьютер. Одновременно в миссии смогут участвовать до 16 боевых машин Ка-52.







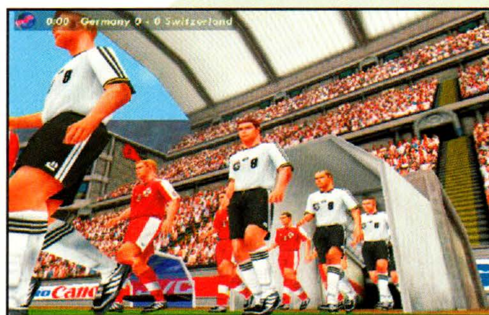


Основные особенности игрушки следующие:

- Реалистичная и детализированная прорисовка вертолета Ка-52 Alligator.
- Полностью трехмерные ландшафты.
- Полный арсенал оружия Ка-52.
- Тактическое управление ресурсами всей команды.
- Мультиплейер поддерживает до 8 игроков в режимах deathmatch или co-op с чатом в реальном времени.
- Специальные видеоэффекты (дождь, снег и проч.).
- Большое количество разных наземных построек.
- Много анимаций (в том числе анимированы другие члены экипажа — второй пилот и стрелок).
- Динамичные текстуры воды и травы.

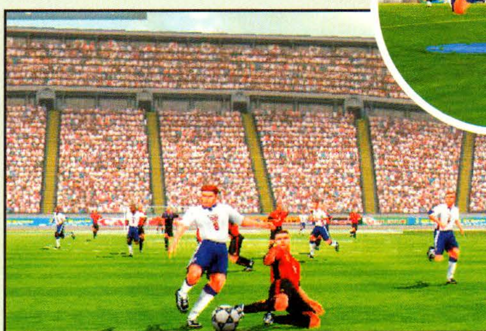
Вышел International Soccer 2000

Компания Microsoft немного расширила свое присутствие в жанре спортивных симуляторов, выпустив в начале нового года игру International Soccer 2000. При создании игрушки разработчики использовали авторитетные консультации нескольких английских футбольных тренеров, что если и не отразилось на









уровне игры, то по крайней мере должно привлечь покупателей. В новом футболе игрокам будет доступно более 200 различных действий и движений футболистов, которые создатели умудрились реализовать с помощью очень простого интерфейса, что в принципе не очень характерно для игр этого жанра. Вдобавок все перемещения игроков выполнены с использованием технологии motion-capture. В игре представлены восемь реальных стадионов и более 70 команд не только из Европы, но и из стран остального мира, причем каждый клуб имеет свою уникальную форму. AI, как сообщает Microsoft, отличается гибкостью. Он силен не только в индивидуальных действиях футболистов, но и в позиционной игре, которая может меняться по ходу матча и в зависимости от действий команды, управляемой пользователем. В общем, International Soccer 2000 стала одной из первых игрушек, появившихся в новом году, что весьма похвально, так как издатели, в конце прошлого года отметившие католическое рождество, не баловали нас новыми играми после этого недели две. Информацию по игре можно получить на официальном сайте www.microsoft.com/sports/soccer2000/. MG

В первом квартале ждите 3 игры из серии Need for Speed

Electronic Arts, по всей видимости, в самое ближайшее время решила подналечь на свою торговую марку Need for Speed, так как в первом квартале должны появиться сразу три игры из знаменитой серии. Наверное, в жанре гоночных симуляторов опять случится прорыв, ибо Need for Speed всегда были лучшими гонками, на которые ориентировались все прочие разработчики. И несмотря на то, что почти никакие детали игр Need for Speed: Porsche Evolution и Need for Speed 5 пока неизвестны, я бы порекомендовал зарезервировать место на винчестере для этих весенних релизов. Motor City появится немного раньше, и, как утверждают разработчики, эта игра будет в основном онлайновой. Это не делает ее менее привлекательной, и даже наоборот, потому что сейчас многим игрокам, уважающим гонки, просто не во что поиграть по Internet — крайне мало игр этого жанра поддерживают онлайновый режим. Несмотря на то, что первые два названия еще официально не объявлены, они уже значатся в списке фирмы Coming Soon. MG

Бизнес-симулятор Wall Street Trader 2000 появился в США

Известная игра — бизнес-симулятор Wall Street Trader 2000 — наконец-то обрела своего издателя в стране, где, собственно, и находится улица, вынесенная в заглавие. Компания Interplay все-таки выпустила эту любопытную игрушку французских разработчиков Monte Carlo Multimedia на территории США в конце декабря. Wall Street Trader 2000 представляет собой не просто симулятор фондовой биржи — здесь в вашем распоряжении будут СМИ как для получения информации, так и для влияния на состояние рынка, можно также рассылать шпионов в интересующие вас фирмы для получения конфиденциальной информации. Удивительно, но игра поддерживает даже нечестную игру на бирже. Вдобавок, для внесения разнообразия предусмотрено большое количество форс-мажорных обстоятельств, которые, как и в жизни, происходят в случайный момент времени и корректируют ситуацию на фондовом рынке. А цель игры проста и логична — заработать побольше денег. MG

Short News

- Вышла игра Demise — Rise of the Ku'Tan производства малоизвестного разработчика Artifact Entertainment. Это новая RPG с большим количеством рас, уровней и магических заклинаний.
- Компания Red Storm решила похвастаться своим доходом за прошедший год, который вырос более чем на 400%. Впечатляет, однако, но надо учесть что компания выпустила несколько мегахитовых игр, в числе которых Rainbow Six и Rogue Spear.
- Как вы уже, наверное, знаете, Билл Гейтс оставил один из своих постов в корпорации Microsoft, что послужило поводом к всестороннему обсуждению этого смелого поступка в околокомпьютерном мире.
- Знаменитая компания Cyan — создатель игр Myst и Riven — в данный момент работает над новой игрой, название которой Mudpie. Специально для этого уже создан трехмерный графический движок Plasma 3D. Новая игра отойдет от концепции Myst'a и Riven'a и не будет похожа ни на одну из этих игр.
- Сеть наводнили слухи, что Columbia Pictires заинтересована в создании кинофильма по игре Everquest. Если учесть, что в данный момент идет создание таких непростых фильмов, как Lord of the Rings и Dungeons and Dragons, то слухи могут оказаться не лишенными основания.
- Фирма THQ обнародовала предварительный список игр, которые она намерена орелизить в 2000 г. Вот эти игры:
Evil Dead,
Summoner,
Felony Pursuit,
MTV Sports: Skateboarding
WWF Online.

Письмо нечаянно нагрянет,

Когда его совсем не ждешь...

Здравствуйте, люди планеты, жители мира, мегагеймеры и мегагеймерши! Сегодняшний «Игрок» опять отдается на растерзание вам, игрокам собственно, и вашему эпистолярному творчеству, от которого ломится наш а/я. После прецедента ответов на письма в декабрьском номере MG поток входящей почты заметно возрос (притом все чаще встречаются именно письмена, а не просто анкеты), и масса читателей просит продолжить славную традицию. Что ж, продолжаем.

Дмитрий Резников

Начнем мы с продолжения нашей миссии по донесению света знаний до масс. За последние два месяца мы получили некоторое количество писем на тему «Проблемы Миллениума». Авторы многих из них пытаются опровергнуть истину, которая гласит, что новый век и вместе с ним новое тысячелетие начинаются с наступлением 2001 года. Вот, например, г-н Карунин И.Е. из некоего «проц. центра» пишет нам мылом:

Слова «начался» и «наступил» это два разных времени, образующих слова.
«Начался» означает начало действия, а «наступил» это завершение действия.
Пример: «Я наступил на пол», т. е. «Я уже стою на нем».
«Я начал кушать», т. е. «Я еще не закончил кушать».
Так вот не надо пудрить мозги народу — 2000 лет мы уже прожили, и новое тысячелетие уже началось, но не наступило!

Вот такая загадочная лингвистика. На кого-то наступил новый год, и в результате тысячелетие началось. Но оно еще ни на кого не наступило. Оно ждет, когда год отойдет в сторонку, а то некуда наступать оказалось. Места нет.
Второе электронное письмо пришло от читателя Кеши Арсеева:

Hello, редакция!
Перейду-ка я сразу к делу. В первом номере за 2000 год вы горячо убеждали всех читателей, что новое тысячелетие начнется только в 2001 году. Но это неправда, и я могу свое мнение доказать. Начну с примера. Когда наступает полночь, то на многих часах (я имею в виду электронные) появляются цифры 00.00. А когда проходит, ну, предположим, 5 минут, то какой час идет? Думаете, двенадцатый или нулевой? Нет, я уверен, что на такой вопрос вы ответили бы «первый» и были бы правы. Видите, хотя и пошел первый час, на часах первая цифра все еще 00. Обосновывая свою точку зрения, вы говорили: «Вот как вы думаете, какой год начался сразу после рождения Христа? Первый? Правильно, первый». Это действительно так. Но так же, как и в ситуации с часами, цифра первого года жизни Христа — 0000. Во-первых, если бы цифра этого года была бы 0001, это означало бы, что Иисусу исполнился один год в самый первый день его рождения, ведь мы ведем свое летосчисление именно с этого дня. Но это уже получается какой-то бред! Он что, родился годовалым ребенком? А во-вторых, самая начальная точка отсчета всегда ноль, а не единица.
Еще один мой аргумент. Весь христианский мир отпраздновал двухтысячелетие Р.Х. В 2001 году все будут отмечать то, что с этого самого Р.Х. прошло уже 2000 лет и один год. А раз 7 января (по православному летосчислению) Иисусу Христу «исполнилось» 2000 лет, то год, который идет сейчас, первый год новой эры. В конце концов, празднуя то, что вам исполнилось 20 лет, вы будете говорить, что пошел ваш 21-й год, а не 20-й. Никогда этого не замечали?
К сожалению, в письме я не смогу изложить всех своих доводов. Но я надеюсь, что мне представится такая возможность.
P.S. Мне бы очень хотелось, чтобы вы упомянули о моем письме в следующем номере своего журнала. Ведь писал-то я его с целью переубедить не только вас, но и читателям объяснить положение дел.

Вот вы, уважаемый Кеша, своим письмом как раз и доказали, что никакого нового века еще не наступило. Когда вам исполнилось 19 лет, про вас можно сказать две вещи — что вам девятнадцать лет и что вам идет двадцатый год. На дворе у нас двухтысячный год. Спрашивается, сколько лет прошло от Р.Х.?.. На самом деле замечено, что убедить людей в том, что новый век начинается только с 2001 годом (а также что вода мокрая, снег белый, а Земля круглая), практически невозможно. Страшная загадка, почему именно, видимо, это магия круглой цифры — действительно, если уж праздновать тысячелетие, то уж вместе с 2000 годом, а то 2001 — какое-то непонятное число. Давайте проведем простой наглядный эксперимент. Возьмите десять каких-нибудь крупных плоских одинаковых предметов (карт, номеров MegaGame, листов пищей бумаги) и разложите их в аккуратный ряд на на полу. Теперь медленно и основательно начните их считать, поочередно на них вставая. Встаньте на первый предмет и скажите вслух «Первый». Обдумайте сказанное. Засим перешагните на второй предмет и скажите «Второй». Подумайте немного. Затем идите дальше, повторяя процедуру. Встав на десятый предмет и сказав вслух «десятый», оглянитесь и осмотрите пройденный участок. Сосчитайте количество лежащих там плоских предметов. Их будет ровно девять. А вы будете стоять на десятом. Теперь представьте себе, что ряд состоял не из 10, а из 2000 штук, и вы стоите на последнем. Сколько будет пройденных листов? 2000 или 1999?

А теперь представьте, что это годы. И мы с вами находимся в 2000-м. Спрашивается, сколько их прошло от Р.Х.? Ась?

В русском, да и во всех других языках, есть два типа числительных — количественные и порядковые. Пример первых — «ты-



Г-н главный редактор изучает почту по прибытии на рабочее место.

сяча». Пример вторых — «тысячный». **Порядковые** числительные применяются к предметам и явлениям для обозначения их **порядкового** номера. Вот, например, вы читаете **второй** номер MegaGame. Номер у него такой **порядковый**. Перед ним был первый номер, №1, и он был один-одинешенек. На дворе у нас **двухтысячный** год, его порядковый номер — 2000. До него годов было ровно 1999.
Ну а уж если вы нам не верите, то, может, всякие умные уважаемые люди вас убедят. Вот, например, что написал в своей статье «Катастрофический гипноз» Кир Булычев:

«...Мы [в журнале «Знание — сила»] порой шутили. Для этого была создана Академия веселых наук, которая публиковала свои безумные труды на удивление общественности. Однажды была опубликована статья, которая рассказывала, почему жирафа быть не может. А не может его быть потому, что такая длинная шея никогда не сможет удержать даже маленькую голову.
В редакцию стали поступать письма. Сотни писем! Ни в одном письме выводы статьи не ставились под сомнение. Люди только возмущались тем, какое моральное право имеет журнал «Огонек» публиковать фотографии якобы жирафов? И зачем несуществующего жирафа показывали по телевизору?
Сила убеждения, особенно подкрепленного печатным словом, невероятно велика...
Любой школьник объяснит вам, что новое тысячелетие наступит 1 января 2001 года... Ведь в десятке десять [чисел]. В сотне — сто. Следующая сотня начнется с [числа] 101.
Если вы считаете, что в тысячелетии может быть 999 лет, то ошибаетесь. А в двух тысячелетиях не может быть 1999 лет. Года не хватает! Двухтысячного года!..
Со всех сторон слышны тревожные звоночки, которые об этом напоминают. Но самым мелодичным из звоночков стало сделанное в августе заявление английского правительства, опубликованное в газете «Таймс». Привожу приблизительно, смысл сохраняю в полном объеме.
Правительство Великобритании не без чувства юмора признало, что оно не сразу сообразило, когда наступает следующее тысячелетие. Зато теперь, посоветовавшись с умными людьми, полностью осознало идиотизм положения, в котором очутилась Великобритания, отчаянно готовящаяся к празднику за год до его начала. Однако в стране уже ухлопано столько денег на подготовку к празднику, что стоит уповать на то, что строители не справятся с заданиями. В таком случае мы перенесем праздник куда надо.
Так и написали».

Возможно, мнение уважаемого писателя вас все-таки убедит?..

Засим оставляем тему тысячелетия и переходим к более повседневным заботам. Вот читатель А.А. Благодарев из Екатеринбурга пишет:

Поскольку после публикации к нам пришло довольно много писем и устных откликов, г-ну Балуеву было сообщено о евойной редискообразной сущности.

Здравствуйте, уважаемая редакция журнала MegaGame!
Пишет вам простой читатель 27 лет, работающий инженером-конструктором. В первых строках письма хочу поблагодарить за существование такого замечательного издания, как MegaGame.
У журнала есть все — и большой объем, и низкая цена относительно других изданий, и CD, и своя изюминка (и не одна), но при обзоре ваших журналов за год мною были замечены просто-таки возмутившие меня до глубины души несоответствия. О них и пойдет речь.

Часть 1. Заупокойная.
1. Чувство того, что меня ввели в заблуждение, вызвал MegaGame №9, 1999. В рубрике «Игры, любимые народом» в статье Данилы Матвеева «Elite. Когда звезды были моими» в конце от редакции сказано, что «На нашем диске вы можете найти оригинальную версию Elite и обновленную Elite Plus». Так вот на вашем диске я этого не нашел, а хотелось, очень хотелось. «Форшмачок», как сказал бы Ларри.
1.1. Уважаемые редакторы, убедительно прошу вас поместить Elite на ваш диск.
1.2. Неплохо было бы к рубрике «Игры, любимые народом» помещать саму игру (желательно русифицированную) на диск и добавлять ее прохождение. Ведь в данной рубрике вы разбираете очень маленькие по объему игры, а ликбез по классике игрового искусства проводить нужно. Так, например, на том же ZX Spectrum была очаровательнейшая игрушка DIZZY, которую многие хотели бы иметь на IBM PC (хотя бы как память). На счет прохождений, ну не смогли мы с супругой пройти Lands of Lore, а хотелось бы.
2. Перейдем к MegaGame №5. В рубрике «МегаХИТ» в статье Василия Балуева «Возвращение героев. Часть 3» (Heroes of Might & Magic 3) автор, как мне показалось, не углубился в суть игры. Во-первых, кампаний не три, как пишет автор, а все семь; во-вторых, автор утверждает, что у кампаний нет сюжета: наглая клевета, игра подобна книге, в которой нельзя узнать всего действа, не посмотрев на мир глазами противоборствующих сторон; и в-третьих, мнение у него явно предвзятое.
3. В том же номере 5 в статье Кирилла Алехина aka Мазы «Imperialism 2» автор совершенно справедливо выносит вердикт «ЗАНУДНО», и он совершенно прав, что в Imperialism мы уже играли и что нечего выпускать то же самое второй раз. Но я не понимаю, как можно было не упомянуть единственную новую вещь — разветвленное дерево науки! Обидно немного.
На этом перехожу к хвалебной части.

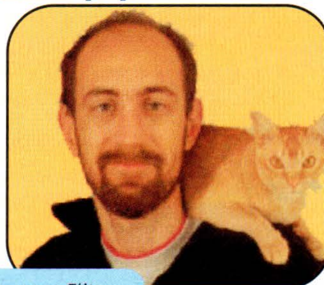
Часть 2. Здравная.

1. Особо хочется похвалить рубрику «Ящик для мусора». Краеведы знают свое дело! Больше места на страницах журнала для краеведов! Вот где таланты зарыты, так вытащим же их!
2. Продолжайте рубрику Mission Possible, и многие отчаявшиеся потянутся к вам и создадут хвалу вам!
3. Рубрика «Сумма технологий» создает прекрасный отдых от игр, позволяя заглянуть внутрь компьютера. Глубже и шире!
4. «30 дней на линии огня» — кратко, хорошо, живо! Еще кратче, вплоть до одной страницы с календарем.

На этом прощаюсь с вами искренне ваш Александр Благодарев aka Alex Blago.



Симпатяга Леша дорвался до цифрового фотоаппарата.



Янн Белл, любитель животных и один из авторов Elite.

Д.Р.: Отвечаем по пунктам. Elite: до сих пор к нам приходят письма, авторы которых возмущаются фактом неналичия оной исторической игрушки на нашем CD одного из прошлых номеров. Настала, видимо, пора объяснить, что с ней в действительности случилось.
У исторической «Элиты» было, как известно, два автора — David Braben и Ian Bell. Последний на своей персональной страничке выложил все доступные версии Elite для свободного скачивания всем желающим. Здесь и версии для разных компьютеров, и Elite с Elite Plus для PC, и даже текстовая (!) версия Elite с текстом программы на C. Все это добро вы, при наличии Internet, можете найти по адресу: http://www.bigfoot.com/~elite0/.
Дальше начинаются странности. Прежде чем класть «Элиту» на диск, мы, естественно, попросили разрешения у ее автора — обычно в этом случае проблем не возникает, если программа и так предназначена для свободного скачивания. Ан нет. Сам-то Ян ничего против не имел, да вот как раз в это время занимался он усиленным онлайн-боданием со своим бывшим коллегой Дэвидом Брабеном, причем бодание велось за право бесплатно (!) распространять игру через свой сайт. Брабен попытался перетянуть одеяло на себя и свой сайт http://www.frontier.co.uk/, в результате чего старая страничка Яна была закрыта его провайдером, ну

и пошло-поехало. Подробнее вы сами можете все прочесть на сайте Яна. Мы же, конечно, никакую «Элиту» на свой диск класть уже не могли. И не сможем, по крайней мере, до тех пор, пока Брабен с Беллом не договорятся, кто же из них будет бесплатно игру распространять. Если первый, то ничего на нашем диске не ждите, потому что он намерен это делать со всякими извращениями. Вообще же мы сейчас активно работаем над тем, чтобы эти самые «любимые народом игры» действительно помещались на наш диск. Вот, например, если будем писать про Adventure или Zork 1-2-3, обязательно поместим. То же касается и некоторых других древних игр, которые уже нигде никак не продаются и с которых жадные издатели не хотят сорвать очередной куш в виде переиздания какой-нибудь «Легендарной серии». Но гарантировать не можем.

Что касается «МегаХИТа» г-на Балуева, то тут вы совершенно правы. К сожалению, мы, редакторы, не имеем возможности проверять верность текстов, посвященных новым играм, — ну не играл у нас никто в HoMM3, потому никто не знал, сколько там на самом деле миссий и кампаний. Поскольку после публикации к нам пришло довольно много писем и устных откликов, г-ну Балуеву было сообщено о евойной редискообразной сущности, и отныне он у нас если и публикуется, то только под бдительным контролем (ну, типа «просим принести нам сейв-файл из последней миссии, чтобы подтвердить, что до конца прошел»).

Что до Мазы и «Империализма», то тут нам сказать нечего, ибо узнали мы об этом впервые. Мазе сообщено. Он внял.

Спасибо за моральную поддержку краеведов! А то некоторые несознательные элементы «не понимают, зачем они нужны». Но мы их в обиду не дадим. Без краеведения ни один край не изведаешь, это еще Ломоносов в Екатеринбурге однажды трудящимся сообщил. Без них мы будем не MegaGame, а какой-нибудь [вырезано бдительной цензурой], а то и вообще [еще раз вырезано].

Здравствуйте, люди!
Меня зовут Надежда. Я буду рассказывать все по порядку, с самого начала.
Совершенно недавно я купила себе новую игру, а именно «Петька и Василий Иванович 2». Больше всего на свете люблю квесты, особенно мультяшные. Так вот, застряла я на одном месте этой игры, и все тут. Ну, думаю, конец. Но не тут-то было. Еду как-то из школы и вижу на прилавке декабрьский номер журнала MegaGame. Я никогда не покупала подобных вещей, но, заметив статью про мою застопорившуюся игрушку, решила купить. И не ошиблась! Там было полное ее прохождение. Чтобы не портить себе впечатление от игры, я читала только тогда, когда не знала, что делать дальше. Короче говоря, прошла я игру с большим удовольствием.
Потом, когда делать уже было нечего, я решила посмотреть журнал целиком, с младшим братом. Я особо не знаю, какие игры ему нравятся, но по реакции поняла, что и он нашел что-то интересное. Весь вечер он сидел с моим журналом! В выходные я сама решила почитать, что же там у вас хорошего пишут. Все просмотрев, я дошла до письма одного молодого человека, которое вы опубликовали. У меня не было слов, чтобы выразить свое возмущение. Спрашивается, зачем нужно было печатать письмо этого, мягко говоря, «человека с ограниченными возможностями»? Вам самим приятно то, что он там написал? Я думаю, что нет. По-моему, этому кексу еще в пятый класс походить не помешало бы. Читать он, видите ли, не любит. Пусть покупает журнал «Мурзилка». Там все без слов и много-много картинок. Детский сад! Ничего не надо менять в вашем журнале, все просто замечательно. Порадовало то, что вы не просто описываете какую-либо игрушку, а еще делаете так, что читателю не скучно воспринимать всю информацию, исходящую со страниц MegaGame. То, что вы используете сленг, просто восхитительно, ведь подростки только так и общаются, и, конечно, им проще понимать прочитанное. Одним словом, вы молодцы!
Этот номер я принесла в школу, так у меня его ребята с руками оторвали. А когда я сказала, что напишу вам письмо, передали привет и попросили написать про этого кренделя, который слишком много о себе думает и ни черта не понимает в хороших журналах.
MegaGame — классный и имеет кучу читателей. Так пусть все самоуверенные редиски, которые считают, что они умнее всех взрослых дяденек и тетенек, сидящих в редакции и делающих этот журнал, идут куда подальше! Конечно, большинство читателей — ребята, а я девушка, и моя логика не совсем будет им понятна, но все же я надеюсь на то, что вы не будете обращать внимание на существ рода этого юного критика журналов.
Вы хорошо делаете свое дело, и я (да и не только я) хочу пожелать вам большого успеха и процветания (и денег побольше, побольше...).

От благодарной читательницы Надежды Ч. и учащихся 11 «А» класса школы 26.

Пусть все самоуверенные редиски, которые считают, что они умнее всех взрослых дяденек и тетенек, сидящих в редакции и делающих этот журнал, идут куда подальше!

Д.Р.: Мы нашли того самого молодого человека, который написал нам письмо с просьбой поменьше букв в журнале печатать, а количество слов сократить до двух (rulezzzzz и suxxxx, MG №12, 1999), и вот что он имеет ответить:

М.Ч.: Тут читательница Надежда написала телегу в журнал. Про то, как ей помогли в прошествии игры про Василя Иваныча. Но мне сказали, что потом она начала критиковать. В том числе спрашивала, зачем надо было печатать письмо такого человека, как я. А вот я вам отвечу! Потому что они хотят показать мнения всех своих потребителей! И не удивляйтесь, если через пару номеров будет напечатано письмо бомжа Никанора Никадимыча, доктора наук, который находит каждый номер «Мега Гейм» в мусорных контейнерах! Да, я не люблю читать! А вы поинтересовались почему? У меня же было, да и продолжается трудное детство! Я и в школу-то не ходил! Я болен, я боюсь общества! Что там хорошего, в школе-то?! Вот вы пишете, что принесли журнал в школу и у вас его ребята с руками оторвали! Оно мне надо, чтобы у меня руки отрывали?! Нет, спасибо, я уж как-нибудь картинками обойдусь, зато с конечностями останусь. И я вовсе не самоуверенная редиска, как вы меня тут называете! Я очень не уверен в себе. Вот я не знаю как кого, но меня ваше письмо обидело! В душе я очень ранимый и теперь никогда ни в какие журналы ничего писать не буду. Я им правду пишу, а они меня редиской...
А я ведь конкретно про вас ничего плохого не писал, хотя мог бы сказать, что, мол, читательница Надежда, которая меня будет критиковать, она редиска еще больше, чем я. Но я стою выше этого. Прощайте, вы никогда больше не услышите обо мне!..

Д.Р.: На этом связь с молодым человеком оборвалась. Мы постараемся его все-таки найти и вернуть в общество, а пока продолжим чтение письма Надежды.

P.S. А ничего у вас персонал! Где ребят таких откопали? Симпатяги!

Симпатяги, хором: Wow!

Д.Р.: После этого письма главные симпатяги, чьи портреты имеются в журнале (товарищи Матвеев и Котко), надыбали где-то цифровых фотоаппаратов и бегали по всей редакции, фотографируя себя родимых, окружающих и снова себя. Некоторые результаты их фототворчества вы можете увидеть в округе.



Г-жа ответственный секретарь и г-н выпускающий редактор обсуждают проблемы документооборота.

Из анкеты Надежды Ч.: *Забейте на все и не надо страдать геморроем. Каждый найдет в журнале что-то для себя. А вообще я бы хотела рубрику «Игры для девчонок» (только не в обидном смысле). А то все стрелялки да стрелялки.*

Д.Р.: Идея на самом деле интересная. Может, не для целой рубрики, но хоть

в «Коктейле» эту тему осветить можно как-нибудь. Только надо, чтобы кто-то это написал. Слабо?.. Засим рупор передается нашему постоянному читателю Денису Д. из Нижнего Новгорода:

Я хоть и не собирался писать вам более, но прочитал, как вы отвечаете своим читателям, как дерзите! Как прикалываетесь над нами! Тут меня просто подняло волной возмущения, и не могу я остановить этого! Просто считаю своим долгом высказать накипевшее! Вы же считаете себя такими крутыми! Сами же просили критиковать вас! И что?! Не терпите критики! Хотя сами просили! И куда крутизна подевалась?! Сразу кусаться, язвить, прикалываться над читателями. Достойный и серьезный человек примет критику к сведению, вытерпит ее достойно и достойно ответит! А вы? Нечего вам ответить!
Я вот человек простой, обычный человек. Но вы же такие крутые! Наобещали на диске то, это, пятое, десятое... А нету! А вам и сказать нечего! Выкручиваетесь, прикалываетесь... да что там, издеваетесь!!! А могли бы просто сказать, мол, извините, исправимся! А то еще спрашиваете в анкете — купите ли вы наш журнал? А зачем его покупать после этого? Если никакой веры нет вашему журналу!
Против вашего женского коллектива ничего не имею. Но возмущают эти «нежные» ответы про зверюшек поклонникам Half-Life. Написать что ли больше не о чем? Не стоит поддерживать толщину журнала бестолковым лепетом! Куда крутизна-то делась? И вообще! За державу обидно!
Вот и женщины у вас, говорите, разбегаются! Без женщин, конечно, плохо! Но ведь даже в рекламе не зря же говорится: «Петя, не говори с девушками о компьютерах!» И этим все сказано! Надеюсь, у вас будет, над чем задуматься!
И о чем писать в новом году! С которым вас и поздравляю! И пусть статьи у вас будут хорошие! И обещания правдивые! И с женщинами будет все в порядке! О последних писать, конечно, и не обязательно 208 страниц им посвящать. Но и доверять им многого не стоит. К тому же сами говорите, что они у вас непостоянные, все время пропадают куда-то. Это, конечно, женщинам свойственно. Но вот если женщина начинает свою статью (рейтинги) рассказом о своих длинных ногах (№7)! Это как? Это что? Это о чем? Лучше уж комикс эротическим сделать, тут уж всем поколениям будет посмотреть на что.



Г-н вольный редактор Юрий Травников в ходе тестирования цифровой видеокамеры.

Д.Р.: Вот на этом месте позволю себе прервать пламенную речь нашего уважаемого читателя. Дело в том, что, ознакомившись с почтой последних двух месяцев, мы с удивлением обнаружили, что не только про игрушки клево пишем, но некоторым читателям уже заменяем «Плейбой», «XXL» и даже газету горных добытчиков «За сланец!». Лидирует притом в этом отношении именно комикс. Вот что пишет нам читатель Загидуллин Андрей Ринатович из города Челябинска:

Мне 65 лет, и я не имею компьютера, но из дома не вылезаю никогда вообще. Ваш комикс — извращение, много пошлых картинок. Я украл у семилетнего внука 3 ваших журнала и сжег их все. Уже 6 раз заставал внука за этим занятием, а рядом всегда лежал ваш журнал с открытым комиксом.

Мы, прямо говоря, порадовались за столь продвинутого семилетнего внука. И в игрушки играет, и журналы читает, и вон «этим» даже вовсю занимается. Но вот некоторые другие письма нас насторожили. Анонимный читатель из Москвы пишет нам в анкете:

Сделайте ваш диск удобнее! Надоело заниматься с ним онанизмом!

Вот тут отдельные любознательные ответственные редакторы интересуются технологией процесса. Напишите им, пожалуйста, письмо. Что касается самого предложения, то хотелось бы, конечно, уточнить, в каком именно направлении надо совершенствовать наш CD, чтобы он удовлетворял и Вашим, уважаемый аноним, запросам, и запросам тех читателей, которые используют его по прямому назначению. Мы, конечно, поставили соответствующую задачу перед нашим техническим отделом, но те пока еще не решили проблемы, как «сделать CD-ROM больше» (см. ответы на письма в №12). Возможно, если они комплексно примутся за решение сразу двух проблем, все станет тип-топ. Наконец, Багазаев Василий из Волгограда просит прямо:

Напишите о каком-нибудь извращении.

Ну если вам, уважаемый Владимир, мало того, что описано выше, то, видимо, все же стоит обратиться к специализированным журналам...

Впрочем, после такого лирического отступления вернемся к письму Дениса Д. из Нижнего. Прикалываемся мы по жизни. Потому что если бы мы сидели и скучно всем отвечали, что да, мол, лажаемся постоянно, и вообще у нас комплекс неполноценности, и вообще мы не крутые, мы полный отстой, и нечего нас читать (как, например, написал выше молодой человек), нужен ли был вам такой журнал? Ась? Не нужен.
Да и не такие мы. Мы на самом деле весьма круты и вон вообще симпатяги откопанные. Да и отвечать на письма мы, прямо говоря, стали тогда, когда накопилось достаточное количество весьма прикольных, потому что на них и отвечать приятно и весело, и вам, читатели, интересно их читать.

Вернемся к письмам, и для ответа на следующее рупор передается Юрию Травникову.

Ю.Т.: Вот тут некий Александр aka (далее неразборчиво) передает нам (редакторам) свой привет. Это приятно, ничего не попишешь. А дальше начинаются сплошные заморочки.

Я вообще-то большой поклонник игры «Фоллаут», и мне очень обидно, когда всякие Мазы и Травниковы (я как раз из последних) пишут про нее невесть что. Вы спросите: «Например?».

Пусть на все вопросы NPC мой герой отвечает невразумительным фырканьем, зато он нюхает и слышит хорошо!

Ну допустим, надо же нам все-таки выяснить, что же мы всем скопом с Мазами пишем...

Да сколько угодно. Вот хотя бы статья в «МегаХите». Ну кто вам сказал, что, выбирая Gifted (одаренность), вы будете получать новый перк через 4 уровня? Так будет, запомните, если выбран Scilled. Усвоили?

Усвоили. Сказал нам об этом некий автор, который и написал нам статью про «Фоллаут» (2, кстати) в рубрику «МегаХит». Наказать его за эту гнусную, омерзительную ошибку, из-за которой тысячи обманутых геймеров возненавидели замечательный Fallout, к сожалению, не представляется возможным, в силу его, автора, физической удаленности. На всякий случай я наказал одного из завсегда доступных Маз, хотя он и отнекивался до тех пор, пока не потерял сознание. Остальные Мазы с тех пор меня почему-то избегают, наверное, подозревают недоброе. Но я полон надежд...

А прохождение?! Уважаемые Юрий Травников и Кирилл Але-

А посему
ВНИМАНИЕ! КОНКУРС!

На самое прикольное письмо. Пока что мы запускаем пилотный вариант конкурса, если результат нам понравится, он станет постоянным. Пишите так, чтобы потом не было мучительно больно за бесцельно потраченную бумагу! Пишите так, чтобы всем было хорошо и весело! Короче, прикалывайтесь по полной программе. За самое-самое-нам-понравившееся письмо мы дадим автору ПРИЗ. В данном случае призом выступает лицензионная коробка с игрушкой Quake III Arena, доставленная нам специально по случаю с Туманного Альбиона. Спешите! Коробка у нас одна, и к ней уже тянутся жадные ручонки симпатяг-сотрудников. Всем хочется растерзать упаковку и вытащить оттель блестящий диск...

хин! Вы что, впервые сели за Fallout?! Или вы не играли, а смотрели, как играют? Да еще и невнимательно.
Я себе не представляю, как можно играть персонажем, у которого In и Pe равен 4????!!! Об остальном вообще молчу.

Уважаемый Александр! Если бы вы повнимательнее читали наш журнал, то наверняка бы заметили, что к рубрике Mission Possible ни один из вышеперечисленных Юриев Травниковых не имеет никакого отношения. Ну не виноватые мы!
Теперь немножечко серьезно. И я, и Маза (он же, естественно, К. Алехин) в F2 играли много и часто, эта информация абсолютно достоверная. Прохождения (оба: и за хороших, и за плохих) мной лично отыграны со всеми рекомендациями К. А. Более того, в силу того, что моя домашняя машина до недавнего времени пребывала в сильно 133-ем состоянии, в F2 я играл, наверное, раз 8-10, и раза три играл мой сын. Играли по-разному. Тем и замечательна эта игрушка, что как не выбирай персонажа, играть в нее все равно можно, и играть с удовольствием. Кстати, в свете сегодняшней почты я со злости установил герою Интеллект и Обаяние на 1 и уже играю часов семь. Пусть на все вопросы NPC мой герой отвечает невразумительным фырканьем, зато он нюхает и слышит хорошо! И еще у меня в заплечной сумке уже три Виндикатора. Вот так. Пусть к концу игры мой Безымянный и будет законченным наркоманом (а вы не знали, что от этого умнеют? Только в игре, конечно...), но F2 я пройду и пройду успешно. Плавали, знаем...

У вас неплохой журнал, когда научитесь писать прохождения, будет хороший. Но до «Нави» все равно не дотянет. Вот так.

Сегодня долго пытался дотянуться до последнего «Навигатора игрового мира», с любовью положенного на шкаф. У меня там архив, если вы не поняли. «Мегагейм» оказался ближе...
Да нравится нам «Нави», нравится! Вот только почему мы должны до него дотягиваться? Никто же не просит нас дотягиваться до журналов «Космополитен» или, скажем, «Вестника авиации»? При всей схожести тематики мы ДРУГИЕ. Чтобы это понять, достаточно прочитать хотя бы один наш журнал внимательно. С чем вас и оставляю.

С уважением Юрий Травников.

Д.Р.: Дальше мы хотели ответить на один технический вопрос, но, к сожалению, в процессе написания ответа само письмо было утеряно в ворохе бумаг. Потому содержание передается по памяти: у человека стоит видеокарта Diamond Viper 770 (TNT-2, 32 Мбайт), а игра KingPin не идет, выдает ошибку, что не обнаружен Glide, хотя демоверсия шла. Отвечать будет Ник Скоков.

Н.С.: Хотя на этот вопрос можно дать очень краткий ответ, который поможет в 95% случаев, — найдите и сотрите все файлы Glide*.* — мы постараемся объяснить подробнее.
Для простоты поделим данную проблему, как и ответ, на две части. Первая, hardware. Glide-интерфейс поддерживается аппаратно только картами от компании 3dfx, из серии Voodoo. Все остальные видеокарты в современных играх работают через интерфейс DirectX. Карты серии Voodoo также имеют DirectX-драйверы, но, видимо, из-за простоты и удобства для разработчиков, а также большей производительности ряд компаний по-прежнему поддерживает в своих играх оба интерфейса — как DirectX, так и Glide. Кроме того, существует эмулятор Glide для видеокарт от компании Creative на чипах TNT-2, но он годится только для ограниченного количества игр, например online-игра EverQuest не находит Glide при установленном эмуляторе.
Вернемся к Diamond Viper 770.
В данном случае, вполне закономерно, что игра не находит Glide-интерфейс у карты на чипе TNT-2, у которой его и нет.
Теперь перейдем ко второй части вопроса, относящейся к software. Игра KingPin использует Quake II engine. Этот движок славится своей качественной оптимизацией под различные видеокарты и прочее hardware. Хорошо сделанные демоверсии программ обычно выпускаются с расчетом на максимальную совместимость, поэтому они без проблем запускаются на любом компьютере. Сама же игра скорее всего пытается запуститься в Glide-моде и, не найдя Voodoo-видеокарты, вываливается. Происходить это может по двум причинам. Первая — в конфигурации принудительно установлено, что запускаться надо через Glide. Решение: изменить в конфигурации игры режим на DirectX. Вторая — на компьютере раньше стояла Voodoo, и остались установленные от нее драйверы Glide. В этом случае некоторые игры, обнаружив Glide, сразу же пытаются его инициализировать и тут же умирают различными способами, так как видеокарта-то уже другая. Решение: найти и изничтожить Glide драйверы. Для этого запустите поиск по системному диску — все файлы с именами Glide*.*, найденные в системных директориях Windows, следует стереть, лучше предварительно заархивировав на случай, если сотрете лишнее. Обычно это файлы Glide2x.dll, Glide3x.dll и Glide2x.ovl.

Д.Р.: Иные читатели делятся с нами рекомендациями касательно того, как наш журнал надо улучшать. Вот, например, анонимный читатель из города Люберцы-11 (на штемпеле 3), Ларионов Сергей, сжалился над нами, бедными, которые никак не определятся (неясно, правда, с чем мы никак не определимся):

Насчет рубрик, а то вы никак не определитесь.
1. Рубрики «30 дней» и «Предварительный просмотр» нужно совместить.
2. Рубрику Mission Possible и Cheats удалить совсем. А ее место отвести рубрике «Ящик для мусора».
3. Рубрику «Бестолковые рейтинги» и комикс удалить навсегда.
4. Рубрику «Игрок» как-нибудь назвать по-другому и посвятить ее как раз письмам.
5. Оставить рубрики «Мега-ХИТ», «Коктейль», «Стенка на стенку», «Игры, любимые народом» (даже можно расширить), «Сумма технологий» и «Интернет».

Д.Р.: Вот теперь мы определились. Точно. Ходим страшно определенные.

У друга в журнале «Хакер» прочел, что в Ultima Online убили Лорда Бритиша. Вроде бы сенсация, а вы ничего не пишете об этом.

Д.Р.: Ну а у меня вчера в седьмой «Ультиме» сам Аватар копыта откинул. Вот где сенсация, так сенсация. Как же он, родимый, откинув копыта в седьмой части, в девятую попал? Получается, нету никакой девятой части? А что до Лорда Бритиша, так обман все это. Живет и здравствует Лорд Бритиш ака Ричард Гэрриот, деньжатами на «Ультимах» заработанных бренчит и веселые песенки себе под нос напевает.

Ну вроде бы и все.
Жду ответа в следующем номере. Если ответите, буду регулярно (после прочтения каждого номера) присылать свои рецензии и советы.
P.S. Измените анкету, лучше меняйте ее в каждом номере. Из-за того, что она одна и та же, я перестал ее отправлять.

Д.Р.: На самом деле это далеко не единственный подобный упрек нашей анкете. Объясняем: анкету достаточно заполнить ОДИН раз. Вовсе не обязательно делать это из номера в номер. В остальных случаях, если есть желание, можно просто присылать письмо.

Ладно, посчитав количество знаков в уже написанном тексте, я постановляю: пора закругляться. Закругляться надо чем-нибудь хорошим. И, уж коль речь зашла о знаках и их количестве, вот кусочек из анкеты Жайворонова Дмитрия из Москвы:

По моим подсчетам, в журнале, с учетом всех реклам, 81235 слов с предлогами и 73513 без них. А также 9026 букв «у».

Если вы помните, в прошлом номере во вступлении к MissionPossible я просил сосчитать слова и буквы «у», пообещав за это приз. Скажем сразу: ответ уважаемого читателя неверен. Вы что думали, мы их сами что ли не считали?.. И тем не менее за находчивость Дмитрий получает приз от нашей мегаредакции: лицензионную коробку с игрушкой Close Combat IV. Звоните, пишите, договариваемся о встрече. Коробка ждет.

До новых встреч на страницах MegaGame!

Читатель! Не спи и внемли! Если у тебя есть какие вопросы к разным западным и не очень фирмам-разработчикам, пиши их на бумажке, бумажку пакуй в конверт и присылай конверт к нам в редакцию! Мы соответственно вопросы переправим по инстанции, а ответ опубликуем. И мало того, мы из этого всего сделаем нечто вроде конкурса. И самый интересный и полезный вопрос получит какой-нибудь приз. Какой — мы пока не скажем (сами не знаем). Но мы что-нибудь придумаем. Так что пишите, спрашивайте!

По моим подсчетам, в журнале, с учетом всех реклам, 81235 слов с предлогами и 73513 без них. А также 9026 букв «у».

www.gamecenter.ru

УВАЖАЕМЫЕ ЧИТАТЕЛИ!

Вы можете подписаться на наш журнал

в любом отделении связи России и СНГ по объединенному каталогу «Почта России» и по каталогу агентства «Роспечать» — «Подписка через киоски» ПО ИНДЕКСУ

40888

Для жителей Москвы и Московской области открыта подписка через редакцию

Стоимость одного номера по подписке 55 рублей (с учетом доставки).
Указанная цена действительна в течении 3 (трех) месяцев.

Для оформления подписки от вас потребуется:
1. Перевести по безналичному расчету сумму в зависимости от срока подписки.

Получатель: ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
ИНН 7710152963, р/с 40702810700000001078
в ф-ле «Гостиный двор» КБ «Рублевский»,
к/с 30101810400000000218, БИК 044652218.

2. Прислать на а/я сообщение, где будут указаны ваши имя, фамилия, точный адрес и срок, на который вы хотите подписаться.
Отправить почтой копию квитанции об оплате по адресу: 111024 Москва-24, а/я №101, журнал «Mega Game».
Максимальный срок подписки — 6 месяцев.

СПРАШИВАЙТЕ ЖУРНАЛ «MEGA GAME» В КИОСКАХ И НА ЛОТКАХ ВАШЕГО ГОРОДА:

Москва
«Логос-М»
Сеть оптовых магазинов:
м. Арбатская,
ул. Волхонка, д.6, стр. 1
м. Баррикадная,
ул. Баррикадная, д. 2.
м. Варшавская,
Чонгарский бульвар, д. 7
м. Выхино,
ул.Вешняковская, д.39
м. Комсомольская,
ул.Новорязанская, д.26
м. Красносельская,
ул. Краснопрудная, д. 7\9
м. Курская,
ул. Верхняя Сыромятническая, д.2
м. Новокузнецкая,
ул.Большая Татарская, д.16\2
м. Улица 1905 года,
ул.2-ая Звенигородская, д.13
ЦОПП «Север»
ул. Вятская, д.49
Спорткомплекс «Олимпийский» (мелкооптовый рынок печатной продукции)
Олимпийский пр-т, 16
Ода
Ариа АиФ
Сегодня-пресс
Глобус
Тверская-13
Лайкс сервис
Балт-пресс
Сеть магазинов «Седьмой Континент»
Сеть магазинов «Рамстор»
«Библио-Глобус»
Москва, ул.Мясницкая, 6
«Дом Технической Книги»
Магазин «Компьютерная и деловая книга»
Ленинский пр-т, д. 38
М-пресс
Киоски:
«Экто-пресс»
«Пресса»
«Центр-прессы»
«Метропресс»
«Московский Запад АП»
«Южное АП»
«Экополис»
«Мир прессы»
«Северное АП»

Санкт-Петербург
Альтернативная служба подписки «Петербург Экспресс»
ул. Таллинская, д. 6-в
тел.: (812) 325-0925

ВНИМАНИЕ!

Жители Москвы могут получать наши журналы «Mega Game» и «Подводная лодка» с бесплатной доставкой на дом в течение рабочего дня, сделав заказ по телефонам:

273-65-60, 728-40-93

Журнал	Цена с доставкой
«Mega Game» с CD	55 руб.
«Подводная лодка» с CD	50 руб.

Я хочу подписаться на журнал «Mega Game»

Фамилия ....
Имя ....
Отчество ....
Адрес ....
Телефон ....

С номера _____ по номер _____ _____ года.

ПРИГЛАШАЕМ К СОТРУДНИЧЕСТВУ ОПТОВИКОВ И РЕАЛИЗАТОРОВ ПЕЧАТНОЙ ПРОДУКЦИИ
Отдел продаж: 273-6560, 234-9811



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Зима. Крестьянин торжествует. Мороз. И солнце. День чудесный на дровлях обновляет путь.

Полковник мрачно посмотрел в окно. «Опять мороз. Как же он меня достал. Хочу тепла и лета...»

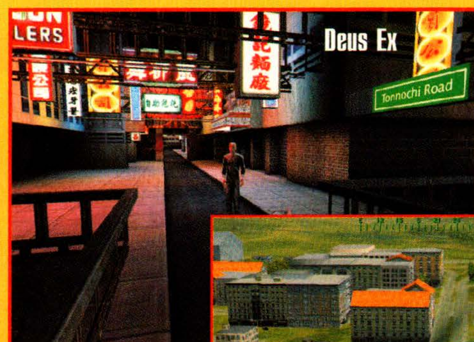
На самом деле окно Полковника выходило прямиком в цех №17, где невидимые сборщицы вворачивали гайки в крылья казачков-засланцев. И находился цех на глубине 120 метров. Поэтому про мороз Полковник подумал из соображений секретности. На самом деле его мысли крутились вокруг очередной депеши от засланных засланцев, в соответствии с которой выходило, что Продукт запланирован и уже готов к выходу. В шифровке вместо «готов к выходу» стояла, конечно, внешне бессмысленная фраза «ушел в золото». Но Полковник знал все коды наизусть.

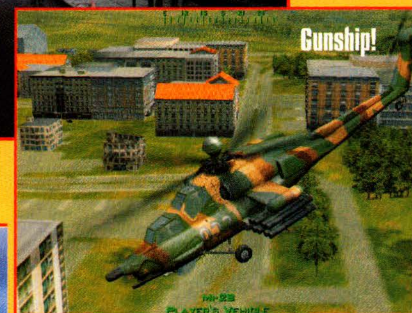
Двумя этажами ниже располагался совсем уж сверхсекретный отдел, о существовании которого не знал даже Полковник, и в котором мрачные небритые дядьки быстро лабали на компьютерах Продукт. Тот, новости про который собирали казачки-засланцы. Потому что враг, вопреки известной поговорке, далеко не всегда не дремлет. Иногда он дремлет. И еще как дремлет. А геймера подводить нельзя. Потому Продукт делался именно здесь. Именно здесь он выходил из того золота, в который «ушел» у врагов на родине. И потому так нужны были казачки, собирающие максимально подробную информацию.

А наверху, на седьмом... нет, не небе, этаже... сидели МегаРедакторы — суровые мужики редакторского телосложения — и делали MegaGame. Ни о Полковнике, ни о Цехе №17, ни о казачках-засланцах, ни тем более о небритых программистах они, то есть мы, ничего не знали.

Поэтому давайте не будем больше о них говорить.

Дмитрий Резников







СОДЕРЖАНИЕ

Ждем с нетерпением...

Star Trek, Deep Space Nine: The Fallen

Авторы преподносят идею об игре за нескольких персонажей как нечто уникальное. Или они совсем не следят за рынком, или одно из двух, так как подобная схема уже была использована не раз.





Planet of the Apes

Сражаться с противниками можно будет двумя способами — обычным их устранением с помощью стреляющего оружия или в рукопашном поединке, то бишь файтинге.

Metal Fatigue

По графике игра смогла бы стать революционной, выйди она, как и планировалось, в прошлом году, сейчас же хорошей трехмерной стратегией удивить можно, но не так сильно.





Deep Fighter

Во многом Deep Fighter напоминает космические симуляторы. Недаром подводное царство иногда сравнивают с космосом.

И вместо сердца — бомбовый отсек

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth

Роман Шиленко

Может, я сейчас скажу ересь, но считаю, что первооткрывателем жанра авиасимуляторов является MicroProse (если, конечно, не считать авиасимулятором хит всех платформ и народов Sopwith). Gunship, F-15 Strike Eagle, F-19 да еще на CGA-шном мониторе — песня (правды ради отметим, что, конечно, первооткрывателем MicroProse не была, а первый авиасимулятор появился еще на ранней версии компьютера Apple — Apple II. — Прим. отв. ред.). Сколько воды утекло с тех пор... Поэтому тем более интересно, чем патриарх, который знает о жанре больше кого-либо, собирается завершить уходящее тысячелетие.

Паспорт

B-17 Flying Fortress II: The Mighty Eighth
Жанр: авиасимулятор
Разработчик: Wayward Design
Издатель: MicroProse
URL http://www.microprose.com
Дата выхода: весна 2000 г.

В разработке находятся несколько проектов, один из которых является сиквелом к игре B-17 Flying Fortress, вышедшей в допотопные времена, когда слово «pentium» еще не изобрели. На тот момент симулятор был очень даже неплохим, хотя некоторые ворчали по поводу убогости управления самолетом, некрасивых пейзажей, отсутствия глобальных комбатов. Прошло лет семь, и фирма решила подарить геймерам новую версию известного бомбера.

Американцы на всех фронтах Второй мировой вовсю использовали бомбардировщики B-24 Liberator и B-17 Flying Fortress. Первые были чуть побыстрее, и грузоподъемность у них была побольше, однако вторые, помимо более мощного оборонительного вооружения, отличались высокой устойчивостью, живучестью и могли дотянуть до родных аэродромов на двух работающих моторах, с оторванными стабилизаторами, изрешеченными крыльями и фюзеляжем — американский вариант нашего «на честном слове и на одном крыле». Авиаконструкторы постоянно вносили изменения, следуя рекомендациям пилотов. Например, японские и немецкие летчики очень быстро просекли, что валить B-17 лучше всего в лобовой атаке и что у хвостового стрелка есть огромное «слепое пятно», поэтому тут же была выпущена новая модификация с увеличенной броней и несколькими дополнительными пулеметами более крупного калибра. Итогом всех апгрейдов стал вариант B-17G аж с 13 пулеметами и четырьмя моторами Cyclone по 1380 л. с. Немцам настолько понравился новый вариант, что они срочно отремонтировали несколько сбитых B-17G (или сперли — была какая-то темная история) и поставили их в строй под маркой Дорнье-200. Как видите, причины поставить софтверный памятник самолету-герою у MicroProse есть.

Разработчики прилагают немало усилий, чтобы на свет появился не просто «еще один авиасимулятор», а подлинный шедевр (правда, этого хотят любые разработчики, да не у всех получается). Для начала был построен макет фюзеляжа



До тринадцати пулеметов, по 10–12 тонн бомб в среднем, до десяти членов экипажа, повышенная живучесть — вот, пожалуй, и все, что требуется знать геймеру об этом бомбардировщике.



«Нам разум дал стальные руки-крылья, а вместо сердца — пламенный мотор...» Вернее, целых четыре мотора по 1200-1380 лошадей каждый в зависимости от модификации самолета.











самолета, с тем чтобы как можно точнее перенести в игру внутренности и с помощью технологии motion-capture отснять движения всех членов экипажа, которых, кстати, десять душ: пилот, навигатор, стрелки и бомбардир. Так вот ВСЕ они анимированы. Сидите вы, например, в кресле пилота и решаете посмотреть, чем же заняты другие члены экипажа. Вот навигатор, закинув руки за голову, слушает какую-то радиостанцию. Вон пара стрелков препираются из-за какой-то ерунды, а третий вращает во все стороны пулеметом. Но стоит появиться на горизонте немецким истребителям, так сразу AI берется за ум, разгоняет всех по своим местам и приступает к исполнению служебных обязанностей.



Вопрос комплектования команды очень важен, поскольку все летчики обладают уникальными характеристиками и психологическими портретами, они могут быть ранены или убиты в бою, а также накапливают опыт.

Вопрос комплектования команды очень важен, поскольку все летчики обладают уникальными характеристиками и психологическими портретами, они могут быть ранены или убиты в бою, а также накапливают опыт. Отсутствие опыта, скажем, у навигатора может привести к полной потере курса со всеми вытекающими отсюда последствиями. В принципе, опыт потихоньку капает сам по себе, однако скорость его приобретения можно увеличить, если геймер хотя бы иногда будет встревать в действия того или иного члена экипажа. То есть пострелял за стрелков, порулил за пилота, посмотрел на компас за навигатора, побросал бомбы (не обязательно в цель) и все типа стали опытными. Раскачаете так своих асов на первых миссиях, а потом можете сконцентрироваться на любимом деле — мне, например, по сердцу хвостовой пулемет, хотя рационального объяснения этому факту нет (в «Элиту», может, много в детстве играл?.. — *Прим. отв. ред.*).

Последовательность действий при взлете полностью взята из инструкции по эксплуатации настоящего В-17 — этот пухлый манускрипт пока дочитаешь до конца, забудешь, что было в начале, зато реализм обеспечен.



Поскольку В-17 относится к классу бомберов, то умение управлять сбросом бомб играет важнейшую роль. Если вы не захотите переложить это занятие на компьютерные плечи, то вам придется научиться делать сбросы с упреждением, учитывая скорости самолета и ветра, и при активных помехах в виде облаков и разрывов зенитных снарядов. Живописный взрыв какого-нибудь химзавода, сопровождаемый разлетающимися во все стороны комьями земли с осколками и видимый, наверное, на пол-Европы, станет наградой за ваши старания. Ну а если снесете сарай или сельский дом, то упппс, «на войне как на войне». Если сунуть нос в бомбовый отсек, то в нем обнаружатся четыре стойки с бомбами: две вдоль стен («внешние») и две в середине («внутренние»). На панель выведены кнопки для сброса только «внешних», только «внутренних» и комбинированного сброса. Уровень детализации в игре такой, что если в момент сброса смотреть на землю через открытый бомболюк или включить внешний обзор, то хорошо видно, как первое время бомбы падают покачиваясь, после чего их полет стабилизируется.

Стрелки на фоне остальных не выделяются. Их задача палить по тем файтерам противника, которых упустили наши истребители сопровождения. Пулеметов в самолете хватает, перебегай себе от одной турели к другой и дави на гашетку. Самое интересное наступает, когда пулемет заклинит. В этом случае стрелок издаст такой вопль, что первым делом думаешь, будто попали в один из моторов. Затем он хватает инструменты и начинает колотить ими по стволу, изо всех сил помогая словами. Через некоторое время пулемет устыдится и снова заработает. Или не заработает. Стрелки прорисованы до мельчайших черт лица, не говоря уже об одежде и кислородных масках. Даже тени как-то ухитряются отбрасывать. Есть еще одна интересная фишка. Наверняка многие из фанатов, летая в авиасимуляторах на бомберах времен Второй мировой, недобрым словом поминали всех родственников пилотов истребителей сопровождения. Так вот, теперь вы сможете прямо на ходу влезть в шкуру пилота



А в воздухе тоже проблемы — самолет улетел в стратосферу. Не вернется пилот героем — зачитался письмом из дома.

летящего рядом P-51 Mustang и на деле доказать, какой из вас файтер!

Ничего выдающегося в действиях пилота и штурмана не присутствует, так как они никуда не бегают, сидят в своих креслах, ни с кем не разговаривают, бомбами да пулеметами не распоряжаются. Однако в их работе, вернее, в их рабочих местах есть своя изюминка — полностью трехмерный кокпит и никаких плоских, заранее нарисованных бэкграундов. Всякие рычаги, кнопки, ручки, циферблаты, датчики должны, по коварному замыслу дизайнеров, заставить геймера напрочь забыть о реальности. Кстати, все это относится и к B-17, и к P-51.

Уровень детализации превосходит практически все аналоги. Элероны и закрылки поднимаются и опускаются по-честному, то есть процесс можно видеть в окно или через внешнюю камеру, а не обозначаются неопределенным хрипом из динамиков. Солнечный свет отражается от неокрашенных деталей корпуса и даже от вращающихся лопастей винтов. Стрельба из всех стволов вообще вызывает приступ довольного сопения. Особенно красиво это выглядит на P-51, если смотреть снаружи: пули вылетают из стволов по очереди (то есть в один момент времени стреляет один пулемет) и быстро уносятся вперед, оставляя желтую дорожку (на самом деле фосфор имеется только на каждой пятой пуле, но это не важно). Кр-р-расота. Wayward разработал интересную технологию двойных скинов для отображения полученных самолетом повреждений. Когда пуля или осколок попадает в корпус и крылья, то возникает не банальная дырка, а дырка, через которую видно внутренности.

Физическая модель двигателя B-17 невероятно близка к реальной. В форуме на сайте компании разворачиваются такие дискуссии о наличии/отсутствии каких-то финтифлюшек в смоделированных движках, о том, какую капу и в какой момент надо жать, что я, выпускник авиационного института, могу понять только предлоги (спал на лекциях, наверное). Последовательность действий при взлете полностью взята из инструкции по эксплуатации настоящего B-17 — этот пухлый манускрипт пока дочитаешь до конца, забудешь, что было в начале, зато реализм обеспечен. Полетная модель будет включать в себя множество факторов: температуру, давление, скорость и направление ветра, высоту, вес груза, различные эффекты типа турбулентности. Самолет откликается на малейшее действие пилота (поднятие-опускание закрылок, перекачка топлива из одного бака в другой, полет на сверхнизкой высоте, выпускание шасси, etc.) и на повреждения. Авторы говорят, что общая модель без проблем обрабатывает посадки на брюхо и приводнения (как вы понимаете, беспроблемная обработка не означает беспроблемной посадки). Если группа самолетов летит в тесной формации, то вам придется осуществлять бомбометание более осторожно, поскольку можно угодить по дружественному самолету и обломать ему крыло, хвост или просто разнести вдребезги.

Дороги и подножия холмов представлены не ломаными линиями, а плавными кривыми (на местности практически нет неестественно острых углов).

По качеству изображения земной поверхности B-17 II обещает оставить позади все существующие авиасимуляторы, которые обладали ландшафтами, радующими глаз только с большой высоты, но на малых высотах взгляд вниз открывал позорное зрелище. Новый же проект обещает вызывать чувство реальности на любой высоте. Например, проплывающие облака, растущие деревья, дома да и сам самолет честно отбрасывают тени. Дороги и подножия холмов представлены не ломаными линиями, а плавными кривыми (на местности практически нет неестественно острых углов). Пустячок, а приятно. При полете на большой высоте фрагменты если и повторяются, то с приличным интервалом, так что от приступов дежа-вю вы застрахованы. При полете на малой высоте (или просто при стоянке на земле) глаз не раздражают никакие размытые пятна. Разработчики также прикрутили bump-mapping, что позволило сделать поверхность более реальной, и теперь пилот сможет правильнее оценивать высоту полета «на глазок». Bump-mapping полностью реализован на программном уровне, что позволяет делать вещи, недоступные железу, и смягчить требования к нему, освободиться от DirectX и даже улучшить работу программы с еще неизобретенными(!) видеокартами и ускорителями. А в свободное от разработки новых технологий время главный дизайнер по одному ему известным причинам смоделировал в игре джипы, и все разработчики принялись как дети малые гонять по авиабазе. А после того, как все вдоволь накатались, в тестовую версию был внедрен F-14 Tomcat, слабо вяжущийся с событиями середины века. Вот так развлекаются девелоперы.

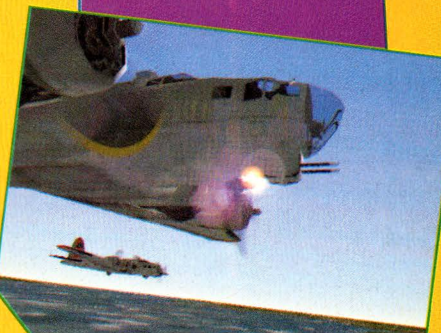
Насколько круто будет играть вмногером в ЭТО, объяснять вряд ли нужно — лететь с экипажем, полностью укомплектованным «живыми» игроками, крайне













Когда надоест сбрасывать бомбы, прыгайте в кресло пилота P-51 Mustang и гоняйтесь за немецкими перехватчиками. А в multiplayer' е вообще можно плюнуть на янки и вписаться в Люфтваффе.





Уровень детализации превосходит практически все аналоги. Стрельба из всех стволов вообще вызывает приступ довольного сопения. Особенно красиво это выглядит на P-51, если смотреть снаружи.



забавно. Общение между игроками будет реализовано через микрофоны, что уже стало стандартом в сегодняшних симуляторах. Летать можно будет quickstart, кампании и отдельные исторические миссии, причем разрешат воевать и за немцев. Само собой, суммарное число членов экипажей превысит число живых игроков и компьютер заполнит незанятые места AI-шными игроками. Но возможность сесть в чужое кресло при этом сохранится. Более того, если вас сбили, то вы просто прыгаете за штурвал соседнего целого самолета, а к земле в горящей машине вместо вас устремляется компьютерный игрок. Другой информации по multiplayer'у нет, так как работы над ним еще ведутся. Wayward строит большие планы вокруг своих разработок. Через несколько месяцев после релиза B-17 II следует ожидать add-on, содержащий новые модификации самолетов (в том числе, и у немцев!), новые театры боевых действий (по предварительным планам, одним из таких будет Италия) и кое-какие графические навороты вплоть до изображения массовой высадки морского десанта. Судя по описаниям, MicroProse рассчитывает получить за свое детище титул «Авиасимулятор тысячелетия», не меньше. Если обладатель этого звания будет определяться в ходе опроса в Internet, то обязательно отдам B-17 II свой голос (в компенсацию за мою клиническую нелюбовь к «Цивилизации»). MG

Аквалангисты — это хорошо!

Deep Fighter

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

В 1997 г. компания Ubi Soft выпустила игру про подводный мир, разработанную английской командой Criterion Studios. Называлась она SubCulture и имела успех как среди покупателей, так и среди игровых критиков. Не сделать продолжения такой игры было бы нелогично, и, как оказалось, идея сиквела быстро оформилась в новый проект. В SubCulture в подводном мире сражались между собой две цивилизации крошечных существ. Это, однако, не означало слабого развития их техники и вооружения, так что в боях с успехом использовались всевозможные пушки и торпеды. Кроме того, существовала простенькая система управления ресурсами и присутствовали кое-какие элементы игр-адвентюр. Большинство этих особенностей перешли и в Deep Fighter.

Паспорт

Deep Fighter

Жанр:	action
Разработчик:	Criterion Studios
Издатель:	Ubi Soft
URL	http://www.deepfighter.csl.com
Дата выхода:	весна 2000 г.

Однако произошло множество качественных изменений. Мир стал больше в том смысле, что теперь вас посадят за штурвал не миниатюрной, а полноразмерной субмарины. Как и раньше, вашей цивилизации угрожает смертельная опасность, и необходимо в срочном порядке построить подводный корабль для эвакуации всех жителей обреченного города в более спокойное место. Грандиозный подводный аппарат получил название «Левиафан», и строится он маленькими роботами из ресурсов, добываемых в округе. Естественно, кое-кому хочется извлечь свою выгоду из всей этой активности, например пиратам. А другим, обычным морским обитателям: медузам, моллюскам и рыбам — просто не нравится постоянное мельтешение шумной механики вблизи от места их обитания. И те и другие нападают на вашу колонию, мешают работать и вообще ставят под сомнение успешную сдачу «Левиафана» в срок.

Во многом Deep Fighter напоминает космические симуляторы. Недаром подводное царство иногда сравнивают с космосом.

Для противодействия им существуют вооруженные силы, в которые вы приходите в звании рядового. Теперь ваша основная задача — помогать строить спасительный корабль, защищая своих граждан от неблагоприятных условий, помогая строителям в поисках новых источников материалов, проводя разведывательные операции и отражая атаки враждебных сил. Эти задания вы получаете от своего начальника — генерала под-



Так было раньше: ваш подводный аппарат не превышал по размерам мелкой кильки и мог заплыть в старую консервную банку, как в огромный ангар.

водной армии, и по мере их выполнения ваш ранг растет, появляется возможность использовать новые виды вооружений и субмарин, а также открывается доступ в новые малознакомые области.

Набор подводных лодок, которыми может управлять игрок, соответствует типам заданий: для простого исследования пространства можно использовать универсальную Standard Attack Sub, оснащенную неплохим набором вооружения и пригодную в большинстве ситуаций. Если понадобилось провести мощную атаку на хорошо укрепленную базу противника, лучше пересесть на военный истребитель, чья огневая мощь сметет любого рискнувшего оказаться на пути. Лодка-невидимка пригодится в тихой разведывательной миссии, когда первоочередной задачей является скрытность. Кроме того, разработчики обещают еще несколько разновидностей подводных боевых машин, так что выбрать будет из чего.

Во многом Deep Fighter напоминает космические симуляторы. Недаром подводное царство иногда сравнивают с космосом. Но нам более интересно, что в игру включена часто встречающаяся в симуляторах возможность управлять своими товарищами по оружию, указывая им цели и используя для прикрытия своей лодки. Если никаких приказов от вас не поступает, они, руководимые компьютерным интеллектом просто выполняют свою работу.

Этот интеллект, заведующий всеми неконтролируемыми игроком объектами, был объявлен разработчиками одним из приоритетных направлений при создании игры, и, по их мнению, получился достаточно умным и реалистичным. Плюс к этому — индивидуальным: каждый враг атакует по-своему, не копируя в точности поведение существа того же типа. Я тут могу лишь усмехнуться, поскольку ко всем заявлениям, что AI стал наконец



Есть попадание! Неприятельская субмарина теперь ляжет грудой искореженного металла на дно.

по настоящему интеллектом, отношусь скептически. Что есть на самом деле, увидим позже.

Есть кое-какая информация об общем строении игры. Deep Fighter делится на несколько глав, соединенных сюжетными заставками и включающих в себя по несколько миссий. Сами миссии, кроме упомянутых заданий на внимательность, реакцию и точность нажимания кнопок, иногда разбавляются логическими загадками и головоломками.



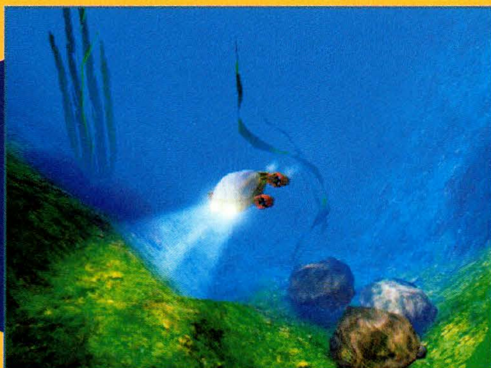
Окружающее пространство оформлено в виде пяти различных ландшафтов, среди которых есть и темные глубоководные пещеры, и затопленные субмарины, и даже легендарная Атлантида. По каждому мирку можно свободно передвигаться и в определенной степени взаимодействовать с окружающими предметами, не забывая, однако, за этим увлекательным занятием о своем основном задании.



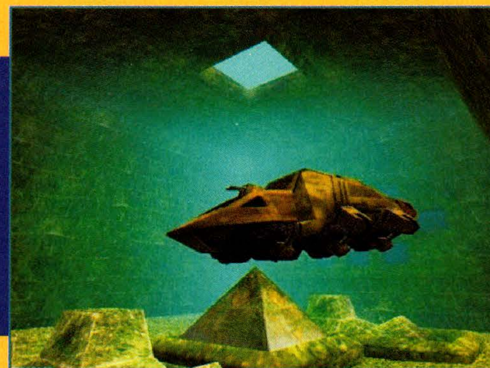
Техническая реализация проекта — это еще одно улучшение по сравнению с оригинальной SubCulture. Deep Fighter полноценно использует все новейшие трехмерные технологии и спецэффекты: объемный туман, цветное освещение, реальные взрывы, которые являются не просто картинкой, а действительно состоят из осколков и искр, следы от торпед и пуль, ореолы вокруг источников света и еще много всяческих вкусностей и красивостей. Конечно, для всего этого нужен акселератор, но сгодится даже старенький четырехмегабайтный Diamond Monster, а уж хотя бы его любой уважающий себя геймер давно

!

Окружающее пространство оформлено в виде пяти различных ландшафтов, среди которых есть и темные глубоководные пещеры, и затопленные субмарины, и даже легендарная Атлантида.



Толстый слой воды превратил это место в сумеречное царство. Хорошо, что у вашей подлодки есть яркие прожектора.



Подводный танк класса «Игуана» прибыл в заданный район. Теперь, чтобы успешно выполнить задание, предстоит разобраться с задачкой древних атлантов.



Редкий случай — всплыли на поверхность. А здесь — рай земной: солнце светит, деревья зеленеют, птички поют...









должен был поставить себе в компьютер. В остальном требования действительно скромные — Pentium-166 и 32Мбайт памяти. Из прочих графических эффектов, порожденных скорее фантазией разработчиков, чем технической базой, хочется упомянуть смену дня и ночи с соответствующими движениями по небу луны и солнца и преломление солнечных лучей на границе воды и воздуха (физику проходили? Значит, должны знать, что это такое).

Звуковое сопровождение игры тоже трехмерное. Дополнительно к объемному звучанию проводится специальная обработка, включающая в себя наложение таких эффектов, как реверберация и модуляция (не задумывайтесь, что это означает, услышите — поймете). Музыка, как принято, отражает сложившуюся в игре ситуацию, становясь бодрой и энергичной во время боя и мягкой и спокойной во время безмятежного плавания.

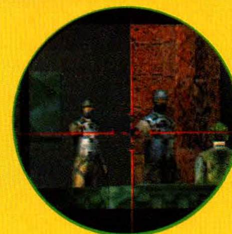
Еще одна интересная особенность физической модели мира — циклические приливы-отливы. Они являются весьма важным элементом игры: когда уровень моря поднимается, вы можете попасть в секретные области, где вас поджидают приятные сюрпризы.

Для полноты картины осталось лишь рассказать про многопользовательский режим. В Deep Fighter могут биться четыре игрока одновременно. Для них придумано помимо стандартного дезматча еще три способа победить ближнего — Resource Deathmatch (видимо, кто больше соберет камней и водорослей), Free Willy (что-то непонятное, но, если я правильно помню, «Освободите Вилли» — это такой фильм про «зеленых» и кита) и Rockball (полная загадка, а уж как это дословно переводится, я вообще молчу). Как вы понимаете, даже вчетвером найдется, чем заняться. Теперь осталось лишь решить, нужно ли вам в компьютере синее море с подводными лодками и при положительном ответе ждать выхода игры. MG

Интересная особенность физической модели мира — циклические приливы-отливы, когда уровень моря поднимается, вы можете попасть в секретные области.

А «Дайкатаны» все нет и нет...

Deus Ex



Роман Шиленко

Медицине давно известен тот факт, что успехи научно-фантастических RPG гораздо скромнее, чем их нормальных фэнтезийных собратьев. Нет, были, конечно, System Shock и два великих Fallout'а, но они скорее исключения. Однако Уоррена Спектора чужой печальный опыт не пугает. Этот героический убеленный сединами товарищ начал свой трудовой путь еще в каменном веке, когда в RPG резались на бумаге, а фразы типа Eye of Beholder, Might & Magic, Balgur's Gate никому ни о чем не говорили. Потом в его биографии были игры серии Ultima и первый System Shock, а теперь, на старости лет, он встал во главе группы дизайнеров проекта Deus Ex. Не пишу «суперпроекта», чтобы не сглазить.

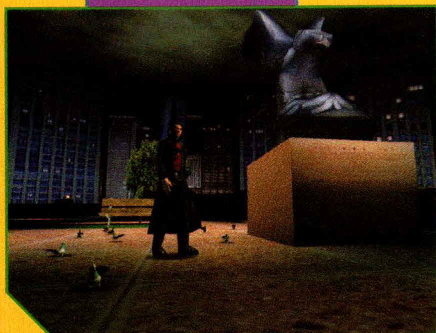
Паспорт

Deus Ex

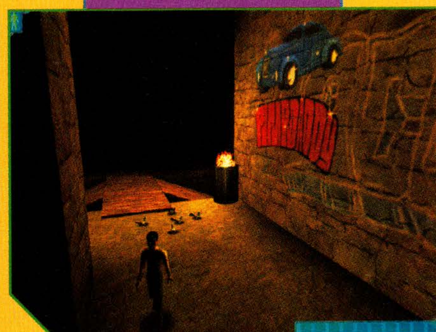
Жанр: RPG в стиле Sci-Fi
Разработчик: Ion Storm
Издатель: Interplay
URL http://www.interplay.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Опять нам предрекают темное будущее. О светлом только коммунисты умеют мечтать, что ли? Хоть бы кто-нибудь сжалился и нарисовал радужные перспективы на ближайший век. А, с другой стороны, в условиях отсутствия каких-либо дизастеров игры станут похожи на недавно вышедший симулятор юного овцевода. Итак, 2052-й год. Все проблемы этого времени вам хорошо знакомы: экология ни к черту, правительства коррумпированы, перенаселенность, разгул преступности. Не хватает только инопланетян, хотя не возьмусь утверждать, что они не вылезут под конец игры. А еще там пышным цветом цветет терроризм,













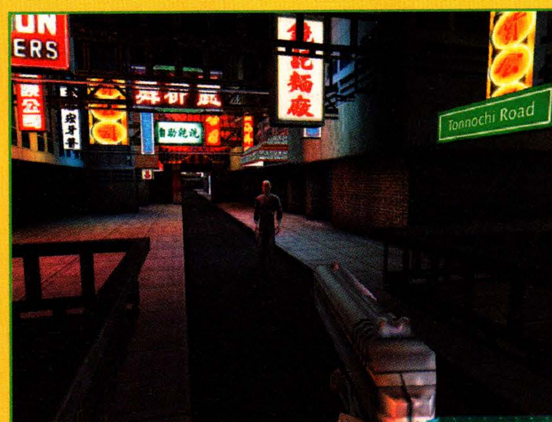
причем ребята дошли до того, что подорвали саму Статую Свободы! Последний раз на подобное отваживались алиенсы из «Дня Независимости», и тогда у них классно получилось, посмотрим, как будет сейчас. Помимо всех описанных напастей, есть еще одна — чума 21-го века, получившая название Серая Смерть. У наиболее толковых представителей рода человеческого возникли смутные подозрения насчет искусственного происхождения этого вируса, но текущие проблемы не давали возможности лишний раз раскинуть мозгами.

Секретный отряд UNATC — Антитеррористической Коалиции Объединенных Наций — занимается борьбой с всепланетным злом, и в первых рядах сражаетесь вы, J.C.Denton, и ваш старший брат Пол.
В качестве боевого крещения вам предстоит в первых двух миссиях предотвратить попытку похищения вакцины от болезни (вакцина появилась почти одновременно с самим вирусом, что опять-таки наводит на странные мысли), которая стоила жутко дорого и была доступна только обладателям тугих кошельков.
В ходе операции главный герой проявляет уникальные свойства — оказывается, у него есть головной мозг! И этот мозг не в состоянии решить, почему агенты UNATC действуют, скорее, как бандиты, а террористы вызывают симпатию. Тут-то и возникает версия, что на Земле ведут войну две транснациональные тайные силы — старая могущественная и молодая напористая, первая из которых использует UNATC в этой борьбе. Желание разгадать эту головоломку заставляет героя исколесить весь мир в поисках улик и ответов на многочисленные вопросы.

Deus Ex хоть и зовется RPG, но есть ряд моментов, заставляющих усомниться в ее классовой чистоте, в игре полным-полно экшна.

Deus Ex хоть и зовется RPG, но есть ряд моментов, заставляющих усомниться в ее классовой чистоте. Научно-фантастическая ориентация начисто исключила такие вечные, казалось бы, понятия, как эльфы, гоблины и fireball'ы. Нет многочисленных статистик, магии, разгадывания паззлов, торгующих чем попало NPC, миллиона видов монстров и огромного выбора оружия. Зато в игре полным-полно экшна, что не особо и удивительно после выхода экшн-ориентированных RPG Diablo (не вся редакция разделяет такую точку зрения на Diablo. — *Прим. отв. ред.*) и System Shock. В начале игры герою предстоит скастомайзить (в переводе на человеческий — «выбрать его параметры»), но уже далеко не так подробно, как в классике. Выбирать разрешается только имя (вводи любое), скин и расовую принадлежность (иначе всеми притесняемые понятно кто разорались бы на весь мир), а пол героя, несмотря на все «телеги» феминисток, останется неизменным. Ведь в противном случае авторам пришлось бы добавлять CD с записями женского голоса к трем уже имеющимся.

В ходе игры персонаж получает заветные икспириенсы, кои должен тратить на совершенствование своих навыков. Скиллов пока 11, но их число может быть увеличено: плавание, медицина, подрывное дело, тяжелое вооружение, компьютеры, маскировка, пистолет, винтовка, ручное оружие, технология, использование отмычек. У каждого навыка есть четыре ступени развития: нетренированный, тренированный, продвинутый и мастер. Для перехода на новую ступень требуется затратить N-ое количество икспириенсов.
Не надейтесь раскачаться по-честному сразу во всех направлениях — авторы все рассчитали так, чтобы герой мог быть, например, мастером в одном деле, продвинутым в другом,





Сейчас, сейчас прольется чья-то кровь. Но, чтобы снять противника с одного выстрела, необходимо развить до упора соответствующий навык.



Не надо уничтожать все живое. Те парни справа (группа поддержки, присланная из штаба) вам еще пригодятся.

тренированным в нескольких (но далеко не всех!) третьих или просто тренированным во всех навыках. Отсутствие квалификации «Мастер» совсем не означает невозможности использования соответствующего навыка. Пример со стрельбой из винтовки с оптическим прицелом: если вы совершенно нетренированный в этом деле, то прицел будет скакать из стороны в сторону и попасть в цель будет весьма проблематично, а если вы мастер, то ружье не двинется ни на миллиметр и жертва будет обречена. Подобная специализация обеспечивает игрока множеством способов достижения поставленных целей. Например, взлом сейфа. Спец по



воровству подберет отмычку, спец по компьютерам вскроет код, человек с ружьем просто застрелит мужика с ключом и спокойно откроет сейф, а сапер, естественно, устроит маленький направленный взрыв.

В середине 21-го века были изобретены кибер-имплантанты и нанотехнология, позволявшие расширить человеческие возможности. Правда, все это было безумно дорого, поэтому из оперативников UNATC такие штуки могли юзать только вы и ваш брат. Эти мелкие девайсы позволяют быстрее и тише перемещаться, дальше и выше прыгать, включают ночное зрение и бинокль, устраняют дрожь в руках и коленях и все такое. Изначально вам встроят фонарик и коммуникатор для закачки информации с сервера прямо в мозг плюс будет девять свободных слотов: три в торсе, два под кожей, по одному в руке, ноге, черепе и глазу. Учтите, слотов мало, а разных девайсов много и, кроме того, для вживления нового нанодевайса нужно найти медицинского робота — только он сможет проинсталлировать все как надо. Имплантанты жрут много биоэнергии, поэтому их действие ограничено по времени, но по дороге вы сможете проапгрейдить установленные девайсы, причем сделать это можно уже без помощи робота.

Хотя я и пугал уменьшенным по сравнению с классической RPG арсеналом, но видов оружия и спецоборудования значительно больше, чем в простом шутере. Пистолеты, винтовки, баллончики с перцем, гранатометы, ножи, взрывчатка, бронежилеты и все, что находится между ними, Deus Ex обеспечит несколькими способами: купить на черном рынке, получить под расписку на базе отряда или позаимствовать у трупа. У всякого оружия имеется набор характеристик,

У всякого оружия имеется набор характеристик, допускающих апгрейд с помощью ряда приспособлений, спрятанных на местности.

допускающих апгрейд с помощью ряда приспособлений, спрятанных на местности (глушители, уменьшители отдачи, прицелы, etc). Но вообще-то в качестве оружия можно воспользоваться абсолютно любым предметом: пойманной за хвост крысой, цветочным горшком, обломком стекла, «оружием пролетариата», обрезком трубы и прочими дарами природы. Инвентарь сделан с таким расчетом, чтобы обеспечить максимально быстрый доступ к нужной вещи или оружию. Однако количество слотов, увы, небесконечно, и сделать запасы на все случаи жизни не удастся, поэтому из массивных предметов рекомендовано брать то, что подходит к главному скиллу вашего героя. Системы хит-поинтов как таковой нет, вместо нее действует новая система учета повреждений разных участков тела. Соответственно реакция на попадания будет разной: попали в голову — до встречи в следующей жизни, ранили в ногу — медленней будете ходить. Заботливая рука дизайнера разбросала по уровням аптечки, которые можно использовать либо на ходу (в этом случае понемногу лечатся все поврежденные участки), либо на стоянке (ремонтируется один орган, но основательно).

Враги. Как много в этом слове для сердца геймера слилось... Вам противостоят человеческие создания (у некоторых из них кто-то хорошо покопался в генах, что дало им новые опасные возможности) и роботы. Есть еще городские животные, обычно не стремящиеся в атаку, но кто знает, что у них на уме.

Игра очень чутко и реалистично реагирует на стиль геймера. Закоренелые пацифисты, встречающие всех дружелюбным оскалом лица и убивающие только в отсутствие свидетелей, будут правильно поняты населением Deus Ex, и люди к ним потянутся,



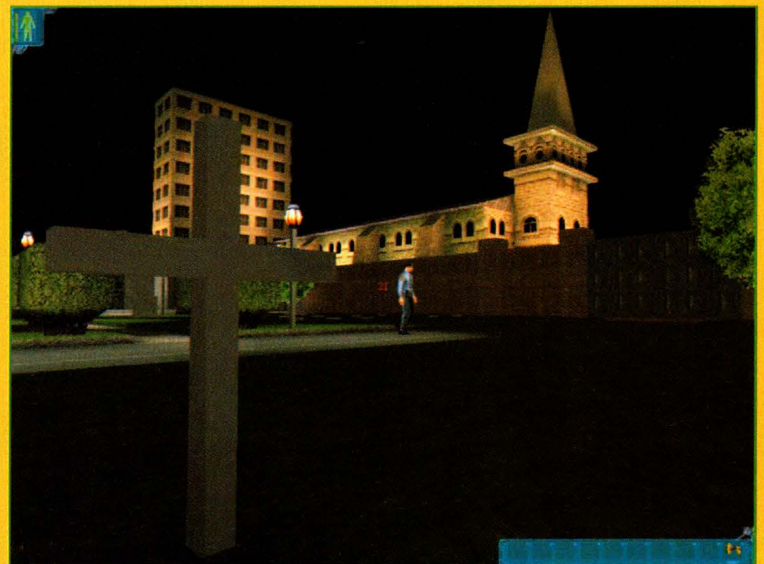
Deus Ex, очередной проект от создателей «Дайкатаны» и «Анакронокса», предлагает окунуться в мрачное (других не бывает) будущее и заняться привычным для геймера делом — спасением мира.



Можно обойтись и грубой силой, но иногда можно попробовать и доброе слово (особенно когда кончились патроны). Оно ведь не только кошке, но и NPC приятно.



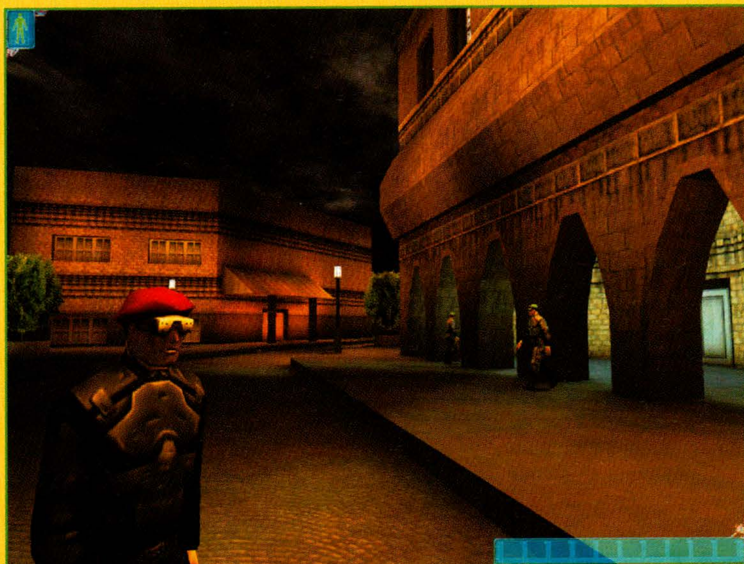
Игра очень чутко и реалистично реагирует на стиль геймера. Закоренелые пацифисты будут правильно поняты населением, и люди к ним потянутся. Любители тактики «выжженной земли» столкнутся с неприятными последствиями — аборигены обидятся.



Крест на могиле наших врагов с дарственной надписью: «Мы всех вас любим именно такими».



хотя некоторые будут продолжать держать фигу в кармане или кусок трубы за спиной. Любители тактики «выжженной земли» столкнутся с неприятными последствиями — аборигены обидятся. Те, кто покрепче, станут творить всякие гадости, остальные будут делать ноги, едва завидев фигуру вашего героя, что довольно плохо, так как NPC'ей надо допрашивать в рамках работы над центральной загадкой игры. Все фразы в диалогах расписаны заранее, вам остается только выбрать, но помните, что результаты переговоров заметно влияют на скорость выполнения задания, так что сперва допрашивать, потом стрелять. Хотя принцип «если нельзя, но очень хочется, то можно» никто не отменял, поэтому всех NPC к стенке, содержимое их карманов на досмотр, а головоломки решать своим умом и с помощью разбросанных в игре подсказок (книг, карт, файлов, наскальной живописи). Мертвых затыков в Deus Ex нет, поскольку, по мнению авторов, они радуют сердца только небольшой группы фанатов, а остальным отравляют жизнь.



Графический энджин от Unreal обеспечивает такое качество изображения и множество эффектов, какими RPG нечасто могут похвастаться.

Поначалу разработчики категорически отказывались встраивать в игру multiplayer, однако через полгода после старта проекта они вдруг развернули свое мнение на 180°, быстро добавили соответствующий код и теперь режутся друг против друга в альфа-версии. Появление death-match'а следует рассматривать скорее как рекламный трюк для привлечения внимания поклонников жанра экшн. Других режимов ждать не приходится — идеология игры не позволяет. Сам проект выглядит очень даже соблазнительно, но если вспомнить, сколько нас динамили с выходом Daikatan'ы, то возникают некоторые сомнения относительно даты выхода. А ведь конкуренты не спят и тоже готовят своих «бойцов»: Thief 2 и System Shock 2 (который в итоге Deus Ex с выходом изрядно опередил). MG

«Стар Трек» упал в глубокий космос №9

Star Trek, Deep Space Nine: The Fallen

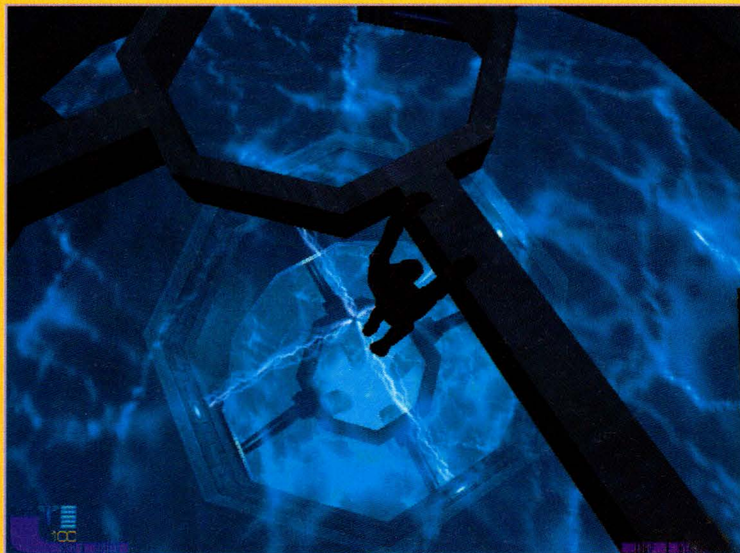
Роман Шиленко

Паспорт

Star Trek, Deep Space Nine: The Fallen
Жанр: экшн от третьего лица
Разработчик: The Collective
Издатель: Simon & Schuster
URL http://www.simonsays.com
Дата выхода: II квартал 2000 г.

Вселенная Star Trek имеет несколько ответвлений, связанных друг с другом только противоборствующими сторонами — Федерацией, Империей Клингонов и прочими. Но, видимо, «Глубокий Космос Девять» настолько глубок, что создатели стартрековской продукции предпочитают туда не соваться. Фильмы по нему снимать бросили уже давно, из компьютерных игр, кроме закиданного тухлыми продуктами питания Harbringer'а, ничего не было, только книги почему-то выходят исправно. Хотя, по-моему, их пишут фанаты DS9, сами же от них тащатся и по свежим впечатлениям пишут продолжения. Такой вот странный кусочек «Стар Трека» для избранных.

Не совсем понятен вопрос с лицензией. Летом на всех углах звонили, что Activision и Paramount Studios заключили десятилетнее соглашение об использовании вселенной, а тут вдруг вылезает некий экзотический издатель Simon & Schuster и заявляет о работах сразу над двумя проектами из DS9: риалтаймовый тактический комбат в космосе Domininon Wars и экшн The Fallen. Издатель этот имеет отношение к компьютерным играм не больше, чем организация с грозным названием «Учпедгиз», а название его последнего «хита» (кавычек надо бы поставить побольше) звучит примерно как «Чаепитие Мисс Спайдер» — типа знакомой с детства «Мухи-Цокотухи» только о жизни по другую сторону линии фронта. Саймон с Шустером (Савик Фиорентинович?) могли бы подобрать себе разработчика с именем, так нет, надо было



По-моему, единственное, что будет достойно уважения в этой игре, это ее уровни. Ничем другим искушенных геймеров «Упавший» удивить не сможет.

откопать «Зе Коллектив», в котором заправляют три бывших сотрудника Virgin Interactive (уборщиками, наверное, вкалывали и приносили кофе программистам), опыт которых по части игр ограничен playstation'овской версией Men In Black и переводом какой-то настольной игры от Hasbro. Короче, создается сильное впечатление, что обе игры нужны издателю только для участия в рекламной кампании очередной книжной трилогии Millennium о DS9, выходящей в 2000 г. (от себя замечу, что Simon & Schuster все-таки к играм отношение имеет — лично мне вспоминается весьма примечательный Starship Titanic от Дугласа Адамса — *Прим. отв. ред.*).

Ладно, пора прекращать плеваться и поведать о запланированных «достоинствах» игры, главным из которых является ее сюжет. Три Красные Сферы, собранные воедино, распахнут двери bajoran'ской темницы, представители расы могучих алиенсов Pah Wraiths выйдут на свободу и устроят, согласно легендам, махач с другими нематериальными созданиями, результатом чего станет полный хэппи энд, то есть конец света. Потрясающая режиссерская находка, нечего сказать. На планете зародился культ отморозков, мечтавших посмотреть на это незабываемое зрелище, и некоторые из них бросились на поиски Сфер.

Некоторые виды оружия обладают второй функцией. В частности, фазер можно использовать для создания короткого замыкания в дверных механизмах, как ледоруб и отмычку для замков.

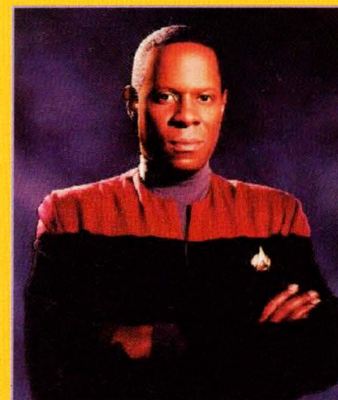
От геймера, отважившегося сыграть в «Упавшего» (перевод неверный, но к игре очень подходит), потребуется развернуть старое, залитое кровью многочисленных врагов знамя с надписью kill them all, после чего отправиться на зачистку региона



(70% времени) и исследование окружающего мира (30%).

Кампания состоит всего из 12 миссий, причем на долю планетарного комбата отводится до 80% общего игрового времени. Уровням уделено особое внимание, поскольку они своим внешним видом еще могут как-то привлечь покупателей. Наверное, поэтому в качестве главного специалиста по локациям был нанят один из девелоперов уровней для Unreal. Уже готовы полные чужаков джунгли, jem'hadar'ский лагерь для военнопленных, странный bajoran'ский монастырь, обсидиановая база в ледяной пустыне, разбившийся и полузатонувший в болоте космический корабль, непосредственно DS9 и Defiant. Справедливости ради скажу, что нарисованы они неплохо.

Авторы преподносят идею об игре за нескольких персонажей как нечто уникальное. Или они совсем не следят за рынком, или одно из двух, так как подобная схема уже была использована не раз. Например, в MDK2. Итак, выбор игрока ограничен тремя персонажами. Клингонец Worf, как типичный представитель своего народа, любит фронтальный мортал комбат, не признает бронежилетов



Бенни Сиско, один из трех главных героев. Имечко у него не очень благозвучное для спасителя планеты, но в «Стар Треке» бывают и похуже.



Если в этом космосе все женщины похожи на полковника Киру Нерис, то я лучше буду играть в Stupid Invaders.



Авторы преподносят идею об игре за нескольких персонажей как нечто уникальное. Или они совсем не следят за рынком, или одно из двух, так как подобная схема уже была использована не раз.



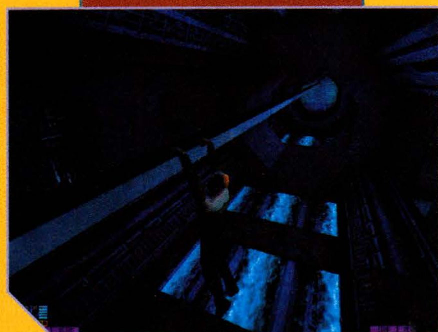
По-моему, единственное, что будет достойно уважения в этой игре, это ее уровни. Ничем другим искушенных геймеров «Упавший» удивить не сможет.





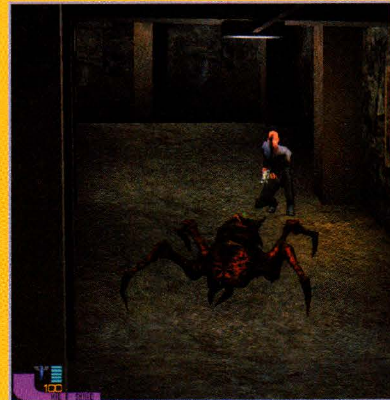








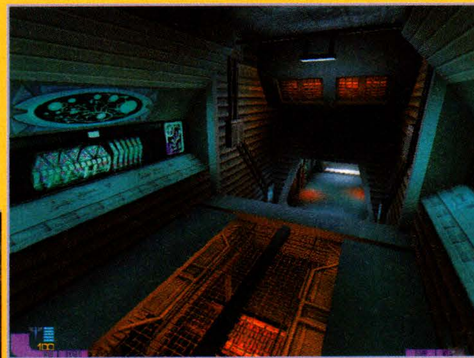
и все переговоры начинает с броска гранаты или длинной очереди. Полковник Kira Nerys работает в стиле Thief'a, то есть убивает только по необходимости, действует быстро и скрытно, гадит врагу перерубанием силовых кабелей и сжиганием электророзеток. Капитан Benny Sisko представляет из себя нечто среднее между первыми двумя, кроме одного — он негр.



Я не ксенофоб, но завалить всех аборигенов Bajoran'a следовало бы. Плохих — за неправильную ориентацию, остальных — за глупые легенды о конце света, который мы должны предотвратить.

Возможности главных героев заметно различаются, поэтому и цели, указываемые им перед входом на очередной уровень, различаются. Более того, каждому герою придется пройти по два уникальных уровня. По дороге не стоит валить всех направо и налево — в игре имеются NPC. Часть из них начнет путаться у вас под ногами, другие будут доступны через коммуникатор и смогут оказать реальную помощь, особенно непросыхающий доктор Bashir, у которого всегда можно одолжить медицинский спирт (исключительно для перевязки), и инженер О'Брайен, открывающий со своего пульта нужные двери или подающий питание на определенные дивайсы.

Не обойдется и без muchos enemigos — кардассианцы, jem'hadar'цы, Pah Wraiths и изобретенные специально для «Упавшего» Grigari (раса биомеханических пиратов) всегда готовы размазать вашего персонажа. Чтобы обломать их гнусные планы, авторы ввели в игру больше десятка видов вооружений, разработанных инженерами всех задействованных рас: фазер, фазерная винтовка с оптическим прицелом, электрошоковое копье, дисруптор, гранатомет, григарийская версия всем известной BFG-9000 и др. Некоторые виды оружия обладают второй функцией. В частности, фазер можно использовать для создания короткого замыкания в дверных механизмах, как ледоруб и отмычку для замков.



Нижеследующее высказывание является сплошным «имхом». Взятие вида от третьего лица за основу лично мне представляется полным маразмом. Этот жанр медленно, но очень верно отбрасывает коньки, что подтверждается серьезным падением объемов продаж. Если некоторое время он удерживался на плаву благодаря пышным формам небезызвестной Лары Крофт, то с выходом четвертого Tomb Raider'a закат стал очевиден. Аргумент создателей «Упавшего»: раскачивание на веревках, цепях и лианах, преодоление полосы препятствий, карабкание на скалы и подобные действия от третьего лица выглядят лучше, чем от первого. Игравшие, например, в Thief сразу почувствуют спорность утверждения, но ладно. Главную проблему игр от третьего лица — занятие камерой самого неудобного положения из возможных — собираются решить примитивно: установить ее позади персонажа, а игроку разрешить приближать/удалять мышкой. Направление самой камеры НЕ меняется. Весьма посредственный подход.

Как разобраться со второй проблемой — перекрыванием обзора стенами, деревьями, ящиками и широкой спиной героя — известно давно: все, что мешает, становится полупрозрачным. Вопрос с наведением на цель частично снимают перекрестие, примерно(!) показывающее точку попадания, и режим оптического прицела (убогий вариант стрельбы от первого лица). Надо отметить, что авторы не особо напрягались, поскольку в основе лежит практически не измененный движок от Unreal. Собственно новшество одно — движение костей персонажа стало более реальным. Вообще это неплохо, но авторы так превозносят способность героев шевелить губами в такт словам из WAV-файла, что хочется ехидно спросить: «А зачем это нужно было делать в экшне?»

Что же мы имеем? Совершенно левый издатель нанял малоизвестного разработчика для создания дешевого продукта быстрого приготовления (пусть даже на основе unreal'ного графического энджина), принадлежащего тупиковой ветви развития компьютерных игр, да еще на тему, известную очень узкому кругу фанатов Deep Space Nine. «Сдается мне, джентльмены, это была комедия...» (с) Мартин, «Человек с Бульвара Капуцинов». MG

Авторы так превозносят способность героев шевелить губами в такт словам из WAV-файла, что хочется ехидно спросить: «А зачем это нужно было делать в экшне?»



Куда ты, идиот! Мне стрелять от третьего лица и так нелегко, а ты еще норовишь на другой экран смотаться!

Да пребудет сила с коммандером

Force Commander

Наконец-то Lucas Arts вплотную подошла к моменту, которого на протяжении двух лет ждали все фанаты Star Wars, одновременно являющиеся поклонниками жанра RTS. Первая настоящая стратегия в реальном времени (Rebellion не в счет), созданная на основе великой вселенной «Звездных Войн», должна появиться у игроков в последний день зимы 2000 года. Пройдя множество преград — переделку из 2D в 3D, приостановку разработки, перенос сроков издания на более позднее время — Force Commander все-таки попадет в наши уже трясущиеся от нетерпения руки и откроет все свои гениальные идеи и новейшие находки, призванные подорвать представление о жанре RTS как о давно сформировавшемся и жестко определившем свои основные признаки и игровые правила, ранее казавшиеся пригодными лишь для выпуска клонов.

Obi-Wan Kenobi Jr.

Для начала я, как истинный джедай, обрадую моих дорогих имперцев: сюжет игры завязывается вокруг человека из ваших рядов.

Давным-давно в одной очень далекой галактике в армию стормтруперов доблестного Имперского военного флота вступил молодой боец Бренн Тантер. Его амбициозным планам, выражавшимся крылатой фразой «Плох тот стормтрупер, что не мечтает стать генералом», суждено было сбыться в абсолютной точности: побывав ни много ни мало в 12 жестоких схватках с возмутителями спокойствия и нарушителями порядка в галактике — повстанцами, он проявил себя храбрым и преданным слугой Императора, за что имел быстрое продвижение по службе и стал одним из самых молодых генералов за всю историю Империи.

Однако теперь я вынужден имперцев огорчить: ваш бывший соратник вскоре прозрел, вырвался из оков Темной стороны и присоединился к нам, самоотверженным защитникам свободы и демократии в галактике, и провел двенадцать не менее блестящих битв против тоталитарного государства, любой ценой старавшегося погубить очаги сопротивления деспотичной власти (редакция взирает на литературные битвы сторонников и противников Империи на страницах MG с любопытным безразличием, не причисляя себя к фанатам той или иной стороны. — *Прим. отв. ред.*).

Сюжетная линия рассказана в виде заставок, созданных с использованием реальных кадров из фильмов, но специально дополненных необходимыми сценами, персонажами и объектами. Каждый новый кусочек повествования завершает прохождение очередной главы, образованной тремя миссиями, ведущими к какой-то общей цели, и дает представление о следующем задании. Постепенно будет рассказана вся история генерала Бренна Тантера, образовав как бы новую серию знаменитой саги.

Итак, нас ждет кампания из 24 миссий по 12 за каждую сторону, образующая побочную веточку трем сериям «Звездных Войн» — эпизодам «Новая надежда», «Импе-



Вся техника, все здания доставляются с орбитальных кораблей грузовыми челноками. На возможность сделать очередной заказ влияет количество комманд-поинтов.

Паспорт

Force Commander	
Жанр:	RTS
Разработчик:	Lucas Arts
Издатель:	Lucas Arts
URL	http://www.lucasarts.com
Дата выхода:	29 февраля 2000 г.



Вот так начиналось восхождение Бренна Тантера к верхушке военного руководства Империи.







Нас ждет кампания из 24 миссий по 12 за каждую сторону, образующая побочную веточку трем сериям «Звездных Войн», местами пересекаясь с ними, а местами приводя игрока в незнакомые миры и оставшиеся за кадром битвы.

рия наносит ответный удар» и «Возвращение джедая» — местами пересекаясь с ними, а местами приводя игрока в незнакомые миры и оставшиеся за кадром битвы. Исторически известны лишь два крупных столкновения между Альянсом и Империей — на насквозь промороженной планете Хот, где повстанцам пришлось отступить с целью сохранения своих сил, и на покрытой лесом планете Эндор, где была проведена смелая операция по захвату генератора защитного поля Death Star II, в результате чего Империя пала.



Иногда лучше отступить. Особенно, если есть значительное преимущество в скорости.

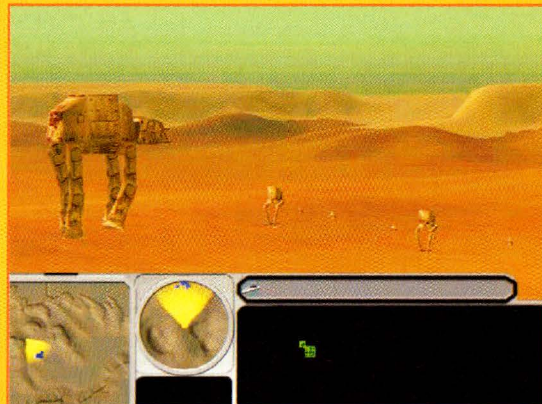


Неправильно поступает пилот Y-Wing'а: надо мост бомбить, а не мелкого AT-ST.

Теперь вас ожидают и другие сражения, которые велись на многих планетах — как известных, так и неизвестных. Начнется ваша боевая карьера с нескольких тренировочных миссий в пустынях планеты Татуин, на которой знающие люди без труда обнаружат все известные достопримечательности — и Tusken Raiders, и Jawa, и, конечно, Sarlac'a, все так же сотни лет поджидающего в бездонной яме свою добычу, которой вполне могут оказаться ваши неосторожные солдаты. Затем предстоит побывать на травянистых равнинах Абридона, покрытом вулканами и лавовыми озерами Сарапине и многих других новых мирах, узнать их особенности и найти правильную тактику действий на каждом. Зависит она от рельефа местности. Круто вздымающиеся горы скрывают передвижение солдат и техники, с возвышенностей просматривается большее пространство, дороги позволяют быстрее совершить передислокацию, но они и охраняться должны лучше, возможна нежелательная встреча с врагом — есть над чем подумать.



Вот оно, знаменитое сражение на Хоте. Пока Имперские танки преодолевают оборону горстки повстанцев, основные силы Альянса исчезают в глубинах космоса.



Тренировочная миссия на Татуине. Учебная задача — разыскать двух сбежавших дроидов.

Но хватит о планетах, сюжете и прочих общих вопросах. Перейдем к главному — игровому движку, юнитам, принципам ведения войны и особенностям геймплея.

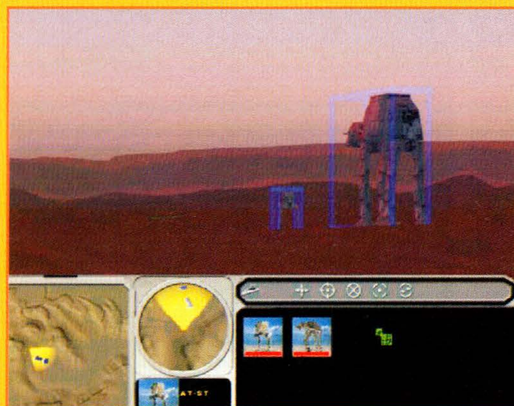
Сразу о том, что отличает Force Commander от других RTS. В игре нет ресурсов. Вся техника, все здания доставляются с орбитальных кораблей грузовыми челноками. На возможность сделать очередной заказ влияет количество коммандпоинтов, которые получают ваши отряды за успешное выполнение заданий, уничтожение вражеских сил и захват построек. Так что ваша оснащенность напрямую зависит от успешно проведенных операций и удачных вылазок. После того как была накоплена достаточная сумма, предстоит решить, что выбрать. Грузовой челнок имеет ограниченный объем перевозимого груза, а различные здания и военная техника занимают в нем разное место. Привезти сразу полсотни шагающих танков AT-AT никак не удастся, придется либо ждать дольше, либо довольствоваться многочисленными, но мелкими юнитами.

Еще одна особенность — это наконец-то правильно реализованная схема армии. В основе ее — солдат. Танк не может передвигаться, если не посадить в него экипаж. Не столь эффективен и дьюбак (см. картинку), отпущенный без седока. Зато взгромоздившийся на дьюбака вооруженный стормтрупер — это гораздо более сильная боевая единица, чем каждый из них в отдельности. Но и это еще не все! Используя специально обученных солдат, можно захватывать технику противника! Я просто снимаю шляпу! Lucas Arts всегда придумывает для игр подобные изюминки, заставляя конкурентов скрипеть от зависти зубами.

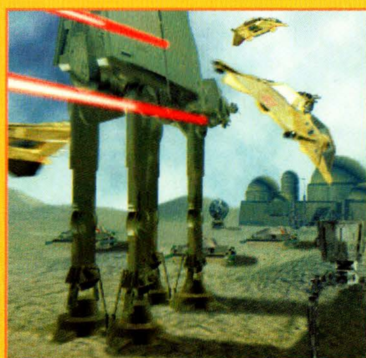
Одна из миссий за повстанцев демонстрирует и другую замечательную сторону игры. Для проникновения в стан имперцев нужно захватить AT-ST. Похожая сцена была в «Возвращении Джедая». Помните, кто сумел совершить этот подвиг? Вот и в игре на задание отправляется огромный и волосатый Чубакка. Мало того, каждый из основных героев фильма обязательно появится на поле боя, и вы сможете им управлять. Будут и Люк Скайуокер, и Лея, и дроиды C3PO и R2D2, и Хэн Соло, и конечно же, вдохновитель имперских солдат — сам Дарт Ведер.

Каждый из основных героев фильма обязательно появится на поле боя, и вы сможете им управлять.

Количество и виды юнитов заставят восхититься любого. Их много, целая сотня. И хотя, по-моему, лукасартсовцы немного хитрят, включая в список также постройки, но даже с учетом этой поправки разновидностей войск получается немало. Делятся они на три группы. Первая — люди: рабочие, простые солдаты, стормтруперы, тяжелые пехотинцы, различные уникальные персонажи — наемники, джедаи и известные герои. Они могут управлять техникой, которая входит в две другие группы. Наземную составляютховертанки, шагающие AT-ST, AT-AT и противовоздушная модификация последнего — AT-AA, снеголеты, песколеты, транспорты для пехоты и так далее. В группу воздушной поддержки попали хорошо знакомые по сериям космических симуляторов X-Wing, Y-Wing, A-Wing со стороны повстанцев и TIE Fighter, TIE Bomber, TIE Interceptor со стороны Империи.


В предрассветном полумраке войска Империи выдвигаются на передовые позиции.





Что касается зданий, это будут различные лазерные турели, генераторы, электростанции и тому подобные объекты.

Неизвестно, будут ли отряды набирать опыт во время схваток, но то, что на следующие уровни можно будет кое-какие войска перенести, неоспоримый факт. Перед каждой миссией вы набираете стартовый состав, куда, возможно, как дополнение, а возможно, и действительно как более опытное и эффективное подразделение, вливаются ветераны. Эта маленькая армия высаживается в ключевой зоне и обеспечивает прикрытие, пока доставляются новые юниты. Впрочем можно рискнуть и попробовать справиться с врагом первоначальными силами, но я очень сомневаюсь в победе таким непродуманным способом.

Про трехмерность движка я уже упомянул вначале. Это, видимо, совершенно новая разработка, хотя кто знает? Может, и на этот раз использован вездесущий 3D-энжин от Jedi Knight — поистине, самое универсальное средство, на котором выходили практически все последние трехмерные игры LucasArts, от аркад до гоночных симуляторов. Как бы там ни было, чтобы поиграть в Force Commander, нужен 3D-акселератор, а с ним придут все обычные навороты — цветное освещение, эффекты тумана, дыма, взрывов подбитых машин, а также простое и удобное управление камерой, возможности масштабирования изображения на экране и свободного выбора угла обзора. Для большей информативности и легкости понимания происходящего сделаны две визуальные системы: одна стратегическая, контролирующая непосредственно поле боя с любой выбранной точки, в том числе с высоты птичьего полета, обозревая всю карту, а другая — тактическая, которую можно закрепить за юнитом или направить на определенную зону пространства.

О качестве изображения отчасти можно судить по скриншотам. Конечно, кое-какие недостатки имеются (вообще Lucas Arts в последнее время немного небрежно относится к графике), но вы оцените, как классно будут выглядеть ночные операции! Одна ночная перестрелка, динамичная, сверкающая всполохами взрывов — и лично я перестану замечать какие бы то ни было огрехи. Ну и, конечно же, 3D-модели: увидеть плавное передвижение AT-AT — не это ли мечта фаната Star Wars? Поверьте — именно это.

Неизвестно, будут ли отряды набирать опыт во время схваток, но то, что на следующие уровни можно будет кое-какие войска перенести, неоспоримый факт.

Набор соединений, с помощью которых можно устроить игру друг с другом, как обычно, полон. Имеются в наличии сетевые протоколы IPX, TCP/IP (в том числе для игры через Internet и на микрософтовских серверах Gaming Zone), модемное соединение, прямое соединение через нуль-модем и особая фича — соединение по двум


Чего у Tuskin Raiders не отнимешь — их умения стрелять. Не всякий имперский снайпер поразит цель на таком расстоянии.







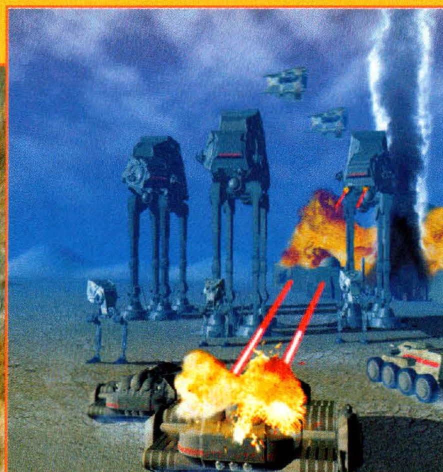






жестяным банкам и натянутой между ними нитке (конечно, это шутка, но если вы сможете установить игру на банку, и этот способ сработает :)).





Играть смогут одновременно 4 человека, много это или мало — решайте сами. Лично я вообще не понимаю, как это — четверо полководцев Империи сражаются друг с другом. Ну разве что трое из них — предатели. Места для выяснения, кто лучший стратег, выбираются из огромного набора карт, написанных как специально для мультиплея, так и просто взятых из игры.

Я не боюсь признаться, что моя любовь к «Звездным Войнам» автоматически удаляет из поля зрения любых конкурентов. Возможность побегать за Люка и покромсать его лазерным мечом белые головы стормтруперов — этого достаточно, чтобы объявить Force Commander вне конкуренции. Да и не верю я, что можно превзойти такую детальную и продуманную игру. Единственное относительно слабое место — это графика, но игровой процесс все-таки имеет решающее значение, а в его превосходстве я не сомневаюсь. И если все-таки выглядеть игра будет лучше, чем кажется, это закроет все обсуждения, что есть лучшая RTS 2000 года.

Теперь молитесь, чтобы дату релиза опять не перенесли, и May the Force Be With You. MG

Винтокрылые машины над Восточной Европой

Gunship!

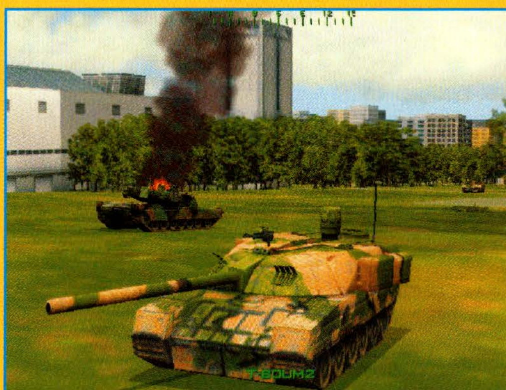
Роман Шиленко

Год назад MicroProse выпустила сиквел к одной из самых первых своих игр M1 Tank Platoon, и он был положительно встречен публикой. Но у компании есть и другой, не менее значительный старинный проект Gunship, увидевший свет почти до нашей эры — аж в 1989 году. В то время игр выходило мало, поэтому народ в них ИГРАЛ, а не «смотрел», как это происходит сейчас. Потом были LHX, серии «Команчей», Longbow и Ка (извините, если кого забыл), но титул Самого Первого навечно остался за творением Сида Мейера, Энди Холлиса и Арнольда Хендрика.

Паспорт

Gunship!
Жанр: симулятор вертолета
Разработчик: MicroProse
Издатель: MicroProse
URL http://www.microprose.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Трио давно распалось. Мейер ударился в стратегии, Холлис трудится над симуляторами в Electronic Arts, Хендрик иногда всплывает в военных играх (например, в Air Warrior). Однако их дело живет и, похоже, процветает, так как MicroProse готовит к выходу третью часть вертолетных сражений. Правда, теперь там заправляют Скотт Спенбург (тоже один из «старых») и Том Гудлет. Последний получил степень бакалавра по военной истории и оттрубил десять лет в ВМФ США, где вместо службы занимался разработкой исторических игр. За что его выперли в резерв — не известно, но MicroProse тут же привлекла его к работам над Across the Rhine, European Air War и M1TP II.



Когда выйдет M1 Tank Platoon III, в одном игровом пространстве можно будет вести бой и на вертолетах, и на танках.

Чтобы повысить объем европейских продаж, MicroProse отказалась от восхваления одной американской техники, как это было в двух предыдущих Gunship'ах, поэтому в третьей части, помимо общевойскового «Апача» (может быть, в двух модификациях) и «морской» «Кобры», обещаны британский вертолет (аналог «Апача»), немецкий Eurocopter Tiger и наш Ми-28 Havoc (правда, только для многопользовательской игры). Камовский вертолет появится только в одной из следующих игр, но и за Ми-28 спасибо. Миссии

в Gunship! определены заранее — тут нет динамического построения кампании, как это было в M1TP2. Это позволило авторам сочинить какой-никакой сюжет и включить в игру продолжительные брифинги, которые, впрочем, можно с чистой совестью скипать и сразу прыгать на раздачу целеуказаний и переконфигурацию вооружения. Однако количество и качество (AI) встречаемых в миссии противников будет зависеть от результатов ваших выступлений на предыдущем этапе. Всего ожидается пять кампаний, проходящих в рамках разыгравшейся Восточноевропейской войны (театр военных действий, как обычно, притянут за уши, но эту патологию у американцев не излечить), но пока точно известно о месте проведения только двух из них: Польша и Молдавия. Регионы выбирались с таким расчетом, чтобы геймер мог поиграть за любую из четырех главных сил — янки, бритишей, немцев и русских.

Чтобы угодить и тем, кто хочет реального полета, и тем, кому нужно что-нибудь более аркадное, разработчики сделали три модели полета.

Маркетологи компании обратили внимание на один факт: год от года на создание симулятора требуется все больше средств, при этом объем продаж снижается. Корни этой упаднической тенденции лежат, по мнению спецов, в том, что авторы слишком увлекаются в гонке за реализмом, и на выходе получается продукт, играть в который могут либо военные, знакомые с данной техникой, либо небольшая группа фанатов жанра, а основные геймерские массы остаются за бортом. Чтобы угодить и тем, кто хочет реального полета, и тем, кому нужно что-нибудь более аркадное, разработчики сделали три модели полета. Модель «action» избавлена практически ото всех действующих сил. Нет, сила гравитации осталась, но в урезанном и ослабленном виде, так что вы можете выписывать в небе такие кренделя, на какие нормальный вертолет заведомо не способен. Модель «intermediate» уже реалистичнее, но в ней отключены некоторые специальные эффекты (остановки винта, что-то насчет воздушной подушки, etc), а в модели «sim» — все как в реальности. Кроме полетной модели, можно настраивать вражеский AI и кучу других параметров.

Экипаж любого из представленных вертолетов состоит из двух человек: пилота и стрелка. За одного из них (любого) рулит геймер, обязанности другого берет на себя компьютер. Уверен, что подавляющее большинство займется стрельбой. Компьютерный напарник не станет нести отсебятину, а с охотой воспримет ваши приказы: удерживать направление на цель, пойти на разворот, уйти влево/вправо, укрыться за неровностями местности, лететь в указанном направлении или к нужной точке. Прощайте, статические кокпиты, нынче в моду входят постоянно функционирующие трехмерные кабины. В какую бы сторону вы ни поворачивались в кресле, все датчики, рукоятки и рычажки будут исправно работать. А можно вообще вырубить изображение кокпита и играть только с включенным HUD'ом.

Графический движок по сравнению с M1TP2 сделал явный шаг вперед. Неправдоподобные куски непроходимого леса и поля ушли в прошлое. Теперь все деревья растут по-умному, то есть либо группами несколько штук,

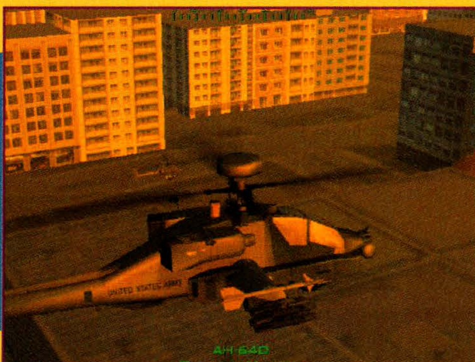


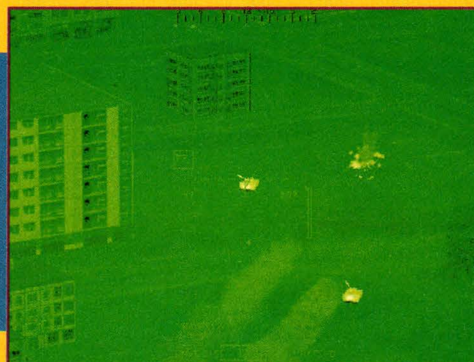
Одного жаль — мы обречены воевать в Восточной Европе. А душа так просит симулятора, в котором можно было демонстративно посадить свой Ка-52 или Ми-28 на лужайке перед Белым Домом...

либо как попало в составе леса. Таким образом, вертолеты получили возможность не только прятаться в лесу, но и лететь сквозь (а не НАД!) разреженные участки, маневрируя между деревьями. Города, деревни и фермы стали выглядеть интереснее, земельные текстуры стали реальнее и оптимизированы под маловысотные и наземные бои, на местности появились озера, реки и ручьи. Поскольку все бои пройдут в Восточной Европе, то типы ландшафтов вы себе представляете — леса, холмы и изредка горы. Открытых



Обязанности пилота можно повесить на компьютерного напарника, а самому, как белому человеку, возложить на себя управление огневой мощью вертолета.









пространств, то есть таких, на которых вертолету негде спрятаться от вражеских стволов и глаз, очень мало. Дизайнеров, ответственных за генерацию местности, в приказном порядке отправили в Европу и покатали на воздушном шаре, с тем чтобы они получили ясное представление о том, как выглядит земля с высоты в пару-тройку сотен метров. В симуляторе присутствует много погодных сюрпризов, и не все сделаны ради одной красоты. Ограничение видимости из-за плотного тумана, например, может сослужить весьма плохую службу, а некоторые виды оружия в непогоду просто глючат.



Дизайнеров, ответственных за генерацию местности, покатали на воздушном шаре, с тем чтобы они получили ясное представление о том, как выглядит земля с высоты в пару-тройку сотен метров.

Необходимость разделения труда между пилотом и стрелком привела к появлению более продвинутого AI, поскольку ваше умение стрелять (летать) могло быть сведено на нет идиотским стилем вождения (стрельбой в «молоко») компьютерного напарника. Однако алгоритм AI для него и для противников один и тот же, хотя в опциях можно кое-что подкрутить, поэтому легкой жизни не ожидается. Прогресс коснулся функций выбора цели и оружия, использования складок местности и укрытий, слежения за целями. Таким образом, обладающий новым AI юнит или персонаж может довольно толково играть автономно. Этим нельзя было не воспользоваться, и в некоторых миссиях вы станете свидетелем крупномасштабных наземных боев, в ход которых вы, конечно, можете вмешиваться, но вообще там обойдутся и без вас.

Мозги вражеских танкистов настолько проапгрейдили, что они сразу открывают огонь, как только вертолет вздумает зависнуть, так что на халяву пристроиться к колонне и методично засыпать ее ракетами не получится. Усиливается роль пехоты, поскольку их обучили прятаться в высокой траве, за деревьями и в искусственных укрытиях, что позволит им оказывать более эффективное сопротивление. Чтобы не было скучно, в функции AI встроены мелкие случайные элементы, связанные с боевым духом компьютерных юнитов. Например, с некоторой вероятностью юнит может превратиться в берсеркера и ломануться в безрассудную атаку, а может и сделать ноги с поля боя. Поскольку площадь игрового поля велика, то всякие вспомогательные и штабные машины, артиллерия помещаются на него, а не скрываются где-то за горизонтом, то есть теперь их можно уничтожать. Дизайнеры прилепили множество мелких приятных графических деталей и анимаций: пулеметы и орудия на наземной технике поворачиваются, а стволы на вертолете движутся — следят за поворотами головы стрелка, ракеты в полете оставляют след, пули отскакивают от бронированных поверхностей плюс взрывы и прочая пиротехника, при этом игра не требует присутствия 3D-акселератора.

Мозги вражеских танкистов настолько проапгрейдили, что они сразу открывают огонь, как только вертолет вздумает зависнуть.



Симуляторов без multiplayer'а не бывает, вот и Gunship! обеспечивает игру по модему, локальной сети и Internet в режимах cooperative, head to head и команда на команду. Игроки могут летать как в разных вертолетах, так и по двое в одном (один рулит, другой стреляет). Но это все стандартные фичи, а сюрпризом обещает стать вот что. В настоящее время в недрах MicroProse строится танковый симулятор M1 Tank Platoon III, использующий тот же самый графический движок, и выпустить который планируется через несколько месяцев после Gunship!. Сюрприз в том, что две игры легко связываются между собой, то есть игроки получают возможность воевать друг с другом не только на вертолетах, но и в танках. Столкновения команд, состоящих из обоих типов техники, принесут совсем другие впечатления! И если эксперимент окажется удачным, то в недалеком будущем кто-нибудь подарит нам полноценный симулятор командной войны, где можно будет управлять уже всеми видами современной военной техники или бегать простым экшнским диверсантом. Во, губы-то раскатал, зато от чистого сердца. MG



Под конец тысячелетия MicroProse собирается разродиться третьим ребенком в семействе Gunship'ов.



Разработчики сделали удивительное открытие — в мире, оказывается, есть не только американские вертолеты. Ну надо же! И сразу поспешили включить в проект британскую, немецкую и русскую машины.

Усталые аниметаллисты

Metal Fatigue

Кто знает, не успех ли Half-life (полураспад) заставил разработчиков из Zone, Inc. назвать свою новую стратегию в реальном времени не менее специальным термином Metal Fatigue (усталость металла). Но название пришлось впору: игра так часто переносилась, что игроки уже устали ее ждать — не железные! И вот наконец, если верить одному компетентному источнику, назначена самая последняя дата появления Metal Fatigue на полках магазинов, имеющая для издателя, по-видимому, магический смысл — 29 февраля. К сведению: такой день в «круглом» на сотню году бывает раз в четыреста лет, ни в 1900, ни в 2100 такого дня не было и не будет, так что игра явно претендует на исключительность.

Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Паспорт

Metal Fatigue

Жанр:	RTS
Разработчик:	Zono, Inc.
Издатель:	Psygnosis

URL: http://www.psygnosis.com/metalfatigue

Дата выхода: 29 февраля 2000 г.

Исключительность или нет, но на тот же день назначен выход не менее ожидаемой и тоже не раз задерживавшейся 3D-RTS от LucasArts — Force Commander, которая прямо конкурирует с игрой от Psygnosis. Судя по всему, будет битва гигантов, а моя задача — рассказать про одного из них, и волею судьбы (в лице редактора) им оказалась отнюдь не та, которой я фанатично поклоняюсь (сейчас поручу и вторую. — *Прим. отв. ред.*). Что ж, оно и лучше — обзор получится объективнее.

Сделав однажды робота, вы можете его постоянно обновлять, заменяя устаревшие или ненужные в данный момент части на другие.

Сделать совершенно новую стратегию реального времени, наверное, невозможно. Со времен Dune 2 и Warcraft менялись виды юнитов, их возможности, число ресурсов, необходимых для постройки базы и войск, место действия: средневековье (и даже более древние времена), наше время, будущее, но основной сути — динамичного действия, постоянного неослабевающего контроля за своими силами и средствами и решительных атак на укрепления противника — это не меняло. Разработчики придумывали различные сюжеты, соединяли миссии красивыми заставками, вводили возможность игры за несколько сторон, отличавшихся по многим параметрам и требовавших различной тактики при прохождении кампаний, но это было вторично. Хотя свою пользу и приносило.

Не избежали повторений и в Zone, Inc. Как обычно, есть и база, и рабочие (теперь эти машинки называются hovertruck), занимающиеся не войной, а разработкой полезных ископаемых, строительством укреплений и производственных зданий, сбором частей разбитых в боях юнитов, и куча мелкой военной техники: обычные танки, дальнобойная артиллерия, скоростные ракетные багги, воздушные истребители и перехватчики и тому подобные вещи. Но не они являются настоящими королями войны. Не ради них затевался весь проект.



Откуда принесло этого летающего ракетоносца? Он спутал нам все карты! Видимо, это подкрепление с орбитального уровня.

Главной ударной силой в игре являются огромные боевые роботы. Они пришли в игру из японских мультфильмов про трансформеров, заодно прихватив и сюжетную линию.

Три брата обнаружили на планете Хедот следы загадочной инопланетной цивилизации и получили доступ к ее мощной технологии. Они научились конструировать гигантских роботов, но затем силой обстоятельств оказались разделены друг с другом и попали в три разные корпоративные семьи, или КорпоНации, где каждый своим путем стал продолжать свои разработки. КорпоНации не смогли жить в мире, и завязалась жестокая борьба за контроль над ценными ресурсами, и вам предстоит выбрать сторону, за которую будете сражаться: за Rimtech, Mil-Agro или Neuropa.



Техногенная карта. Сейчас самое начало игры, и пока идет только разведка местности, постройка боевых машин и тренировка их экипажей.

Роботы каждой стороны, как уже было замечено, имеют различное техническое оснащение. Но у них есть общие особенности: ими управляет обученная команда, и каждая машина состоит из четырех частей — двух рук, торса и ног. Каждую из этих частей

Главной ударной силой в игре являются огромные боевые роботы. Они пришли в игру из японских мультфильмов про трансформеров, заодно прихватив и сюжетную линию.





Правильно выбранная позиция — ключ к успеху. Достать кого-то на вершине горы роботам, оснащенным только холодным оружием, не под силу, а сверху их очень легко расстреливать и из ракетниц, и из пулеметов.



Три боевых робота врага все-таки уцелели при прорыве первой линии нашей обороны и теперь наверняка сломят сопротивление остатков охраны.

можно улучшать и видоизменять на своих заводах, а проектированием усовершенствований занимаются ученые в исследовательском центре. Так что в результате







у вас появляется несколько по-разному собранных моделей, пригодных для различного использования.

Руки роботов — их оружие. Это могут быть острые мечи, тяжелые топоры, лазерные установки и пулеметы или полный ужас — циркулярные пилы. В торс можно установить реактивные двигатели, чтобы робот смог летать, пушки, ракетницы и различные типы защиты: броню, противоракетные установки и энергетические щиты. Ноги отвечают за передвижение, их можно оснастить скоростными двигателями, прыжковыми ускорителями или усиливающими элементами, чтобы выдерживать вес тяжелых систем. Масса на этот раз — не просто абстрактная характеристика, она сильно влияет на возможности робота. Если его перегрузить, то нельзя ожидать, что он станет быстро бегать. Приходится искать идеальное сочетание, и от игры к игре оно может сильно меняться в зависимости от того, какой технологии вы отдали предпочтение.

Что интересно, сделав однажды робота, вы можете его постоянно обновлять, заменяя устаревшие или ненужные в данный момент части на другие. Есть и еще один потрясающий момент: забив робота противника, вы можете отправить в исследовательский центр его запчасти, став таким образом обладателем вражеских технологий. Но можно и не ждать, когда неторопливые ученые во всем досконально разберутся: оснащение роботов универсально и подходит каждому из них независимо от корпоративной принадлежности, а значит, берите трофейную руку и, если она показалась круче используемой, ставьте ее в соответствующий шарнир.

Другой отличительной особенностью игры, причем как бы новой (но мы-то знаем, что уже были Heroes of Might & Magic III), является многоуровневость миров: боевые действия ведутся одновременно на поверхности планеты, под землей и в воздухе (или, как это называют разработчики, «на орбите»). На каждый уровень могут перемещаться роботы (хотя есть

> **!**
>
> *По графике игра смогла бы стать революционной, выйди она, как и планировалось, в прошлом году, сейчас же хорошей трехмерной стратегией удивить можно, но не так сильно.*



Налет противника на нашу воздушную базу. Как можно увидеть по карте в углу картинки, уровень состоит из таких, как у нас, летающих островов, на которых размещаются здания и резервная техника.



Лавовое озеро — источник ресурсов. Специальный подъемник обеспечивает быстрый доступ к нему грузовиков, а для охраны пока достаточно нескольких мелких юнитов, крупного можно всегда прислать в случае необходимости.



«Синие» хотели застать нас врасплох, отправив на вроде бы слабо защищенную орбитальную базу своего боевого робота, но просчитались: ему противостоит не менее грозная машина, и результат сражения пока не известен.

сомнение, поместятся ли они под низкими сводами пещер), а простые юниты, судя по всему, имеют возможность исполнять приказы лишь в двух из них: наземные — на поверхности и под ней, воздушные — также над поверхностью и высоко в атмосфере. Что это дает, сказать можно лишь отчасти. Но MM3 лично мне не дал доказательств необходимости такого построения миров. Но там не было динамичности, а в Metal Fatigue она есть. И вполне вероятно, фальшивый марш-бросок по земле отвлечет внимание врага от тайного продвижения вашего войска под землей или в воздухе, вот только проявится это, скорее, в поединке с живым соперником, а не с везде успевающим и все





Два наших робота и два юнита воздушной поддержки против одного врага — расклад явно в нашу пользу. Должны быть неплохие трофеи.

держащим в поле зрения компьютером.

Чуть иначе, чем обычно, реализована постройка зданий и стен. От ограничения зоны строительства отказались уже во

Заменой Starcraft игра сможет стать, если предоставит такие же сбалансированные условия и такой же интерес.

многих играх, здесь такой явно искусственной вещи тоже не сделали: новый завод можно поставить хоть рядом со вражеской базой. Правда, есть одно «но»: каждое строение генерирует защитное поле, вне которого новая постройка легко уязвима для атаки, так что строить что-то на отшибе можно, но разрушат этот объект в считанные секунды, в отличие от расположенного в зоне поля, на уничтожение которого потребуется гораздо больше времени, а значит, шансы его защитить не в пример выше. Что касается стен, то они вообще превратились в подвижные устройства и позволяют свободно менять конфигурацию охранного заграждения.

По графике игра смогла бы стать революционной, выйди она, как и планировалось, в прошлом году, сейчас же хорошей трехмерной стратегией удивить можно, но не так сильно. Но обещают, что анимация и роботов, и прочих юнитов будет отличной. Виртуальная камера позволит смотреть на действия противоборствующих отрядов с любой точки и (при умении) обеспечит игрока всей необходимой информацией. А приятные впечатления это доставит всем: в ход пущены все возможности — реальные тени, цветное освещение, прозрачность и прочие видеоэффекты. Разнообразие внесет несколько типов земель: снежные равнины, пустыни, джунгли и футуристические технозоны. Только источники ресурсов останутся неизменно огненными лавовыми озерами. Небольшую долю сомнения в успехе вносит лишь ориентированность разработчиков на Glide — 3D-язык для Voodoo-акселераторов. Хотя и Direct3D, и OpenGL поддерживаются, но мне памятны морока с Unreal и весьма неодинаково выглядящие объекты в Glide-ориентированных играх на «родных» картах и остальных, причем по эффектности явно не в пользу последних.

Звук, можно сказать, подкачал — трехмерности в нем не будет (но это вполне логично: вид-то у нас сверху, а не из глаз, какие тут 3D-эффекты?), зато будет информация об удаленности от источника, и гул приближающихся сил противника, постепенно нарастая, предупредит о готовящемся нападении.



Один из самых требуемых элементов RTS, многопользовательский режим игры, рассчитан на число игроков до 8, и есть надежда, что поддерживаться будет не только протокол TCP/IP для локальных сетей и Internet, но и модемная игра. Однако заменой Starcraft игра сможет стать, если предоставит такие же сбалансированные условия и такой же интерес. Будем надеяться, перенос сроков выхода благоприятно сказался на проработке всех игровых деталей.

Теперь будем ждать. А как дождемся — сравнивать, благо есть с чем. И кто знает, не окажется ли Metal Fatigue, вышедшая в начале года, лучшей игрой и в его конце. Но это уже зависит не от меня, а от старания разработчиков и вашей оценки их работы. И конечно, для начала надо будет сыграть. MG



Робкая вылазка рабочего ховертрака в поисках полезных ископаемых. Впрочем, бояться нечего: враг слаб и пока на нас не полезет.



Злые парни на Байконуре

Shadow Watch

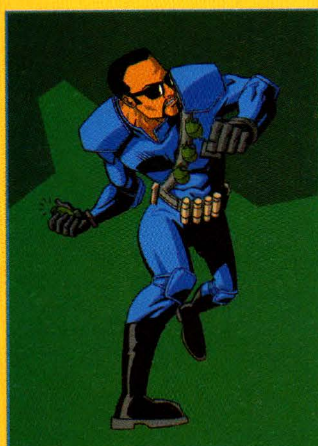
Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

В Red Storm Entertainment работают отъявленные пессимисты. Хотя и с нарушением сроков, но строительство международной космической станции продолжается, а они уже благополучно похоронили весь проект и на основе этого придумали сюжет своей новой игры Shadow Watch. По мнению Red Storm, через пять-семь лет над созданием орбитального дома будет трудиться не сообщество государств, чья первая попытка потонет в бюрократическом океане, а нанятая ими фирма, именуемая просто — Корпорация. Мир бесхитростно разделится на две части: союзников Корпорации и ее противников, всячески старающихся помешать нормальной работе ученых и инженеров. И также без особых размышлений выбрана тактика борьбы с вредоносными элементами: физическое уничтожение имеющимися в распоряжении силами и средствами.

Паспорт

Shadow Watch
Жанр: пошаговая стратегия
Разработчик: Red Storm Entertainment
Издатель: Red Storm Entertainment
URL http://www.redstorm.com/shadowwatch
Дата выхода: март 2000 г.

В качестве «сил и средств» выступает команда из шести бойцов — отряд безопасности Корпорации, группа отлично подготовленных и прекрасно экипированных людей из разных стран мира. Конкретно в нее входят: Йен Арчер, англичанин, бывший офицер британской армии, командир отряда; Бартоломью Берински, белобрысый канадец внушительной комплекции и весьма несдержанного нрава; электронщик Геннадий Рощенко, как уже все догадались, русский (и где только американцы находят такие дурацкие фамилии для наших соотечественников?); Лили Ю, китаянка из Гонконга, отлично владеет боевыми искусствами; экс-пехотинец Майя Найт, лучший снайпер в команде и бразилец Рафаэль Де Ариано, специалист по взрывным работам. Сразу виден сильный акцент на индивидуальность каждого персонажа, а значит, быть в игре элементам RPG.





Так оно и есть: каждый участник команды обладает набором характеристик и навыков, которые развиваются по ходу игры. Характеристики отвечают за здоровье персонажа, его реакцию (то есть кто первым сделает ход), количество очков действия, моральное состояние и уровень адреналина — особый параметр, повышение которого дает несколько дополнительных шагов, возможность выстрелить или еще что-нибудь сделать, а при превышении его критического значения вызывает временную потерю самоконтроля. С ростом опытности приобретаются новые способности, и закаленные в сражениях бойцы располагают нехилым набором из сорока действий, которые они успешно используют при выполнении заданий.



> *Военная кампания состоит из 15 миссий — по пяти в каждом из трех районов мира. Они разделены на шесть карт, контролируемых одной из трех местных группировок.*



Военная кампания состоит из 15 миссий — по пяти в каждом из трех районов мира: Рио-де-Жанейро, Гонконге и Байконуре. Они разделены на шесть карт, контролируемых одной из трех местных группировок. В Рио вы можете оказаться у собора или в ночном клубе и противостоять религиозному Ордену Света, полиции или Бразильскому космическому агентству, в Гонконге — попасть на фабрику игрушек или в гавань, где вас попытаются нейтрализовать Триады, китайская армия или демократы, и, наконец,







на Байконуре вас поджидают агрессивные ученые, казахи или российские военные на Русской Даче (честно, так и называется — Russian Dacha) или военной базе.

Сюжет завязывается в сложную детективную историю, детали которой предстоит выяснять перед каждой миссией. В самом начале игры вы встречаетесь с неким лицом, дающим ответы на ваши вопросы. От того, какие именно это будут вопросы, зависит путь, по которому далее пойдет действие, так что каждый раз вы выбираете один из шести вариантов развития событий. Реализуется это просто: например, согласившись из каких-либо соображений, что в Бразилии вам вставляет палки в колеса космическое агентство, вы попадаете на миссию по зачистке их зданий, но также возможен и другой вариант, когда вы решили, что враг — это полиция, и тут уже придется выносить полицейское управление. Изменяя сюжет таким образом, можно получить более сотни различных вариантов игры, причем даже самые глупые и очевидно неверные ответы позволяют все-таки закончить свою маленькую войну, а не прерывают игровой процесс на самой середине.

Типы миссий также различны и не сводятся к однообразному расстрелу всех солдат противника. Представлены такие виды заданий, как захват вражеских объектов, защита собственной территории, минирование и подрыв зданий, установка подслушивающих устройств, освобождение заложников, похищение указанных лиц, обнаружение и доставка требуемых предметов (проще говоря, кража). Последнее задание особенно интересно тем, что для его успешного выполнения нужно показать себя с противоположной интенсивному бою стороны, проявив максимальную осторожность и непримиметность.

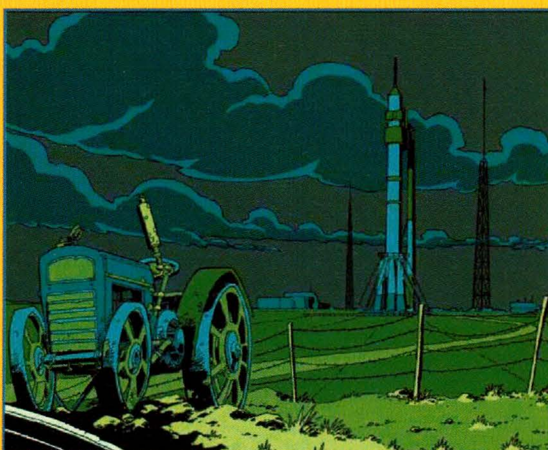
Конкурировать с существующими пошаговыми стратегиями Shadow Watch будет сложновато. Единственное, что дает ей шанс, — относительная новизна



От сюжета и геймплея перейдем к графической реализации. Shadow Watch оформлена в стиле комикса, и выглядит это несколько простовато. Сами миссии также не отличаются особой художественной изощренностью: цвета однотонные, интерьер помещений прорисован без тщательной проработки и детализации, как, впрочем, и все остальные объекты. Определенно, Shadow Watch проигрывает по графике Jagged Alliance 2 и, очень может быть, — даже относительно давнишнему X-Com: Apocalypse. Можно все списать на стиль, но уж лучше было бы использовать менее оригинальную, но зато более добротную прорисовку. Однако у простоты есть и приятная сторона: игра не будет требовать мощного компьютера и с удовольствием запустится без 3D-ускорителя на любом Pentium-процессоре или аналогичном ему.

Конкурировать с существующими пошаговыми стратегиями Shadow Watch будет сложновато. Единственное, что дает ей шанс, — относительная новизна по сравнению с тем же Jagged Alliance 2. Также определенный потенциал есть и у системы формирования сюжетной линии, которая, кроме всего прочего, будет следить за тем, чтобы при очередном прохождении игры не повторялись миссии и менялся расклад сил, превращая врагов из предыдущей компании в союзников в новой и наоборот. Однако эти изменения больше косметические, и если вас не захватит действие в первый раз, вы не получите удовольствия и во все последующие.

Но не поддавайтесь, как редштормовцы, пессимизму! Это всего лишь предварительный взгляд на игру, еще даже не вышедшую, а значит, способную как-то поменяться, обнаружить свою особенную изюминку, которая перевесит все недостатки, и оказаться одним из лучших проектов только что начавшегося года. Поэтому оставим вынесение окончательного вердикта до марта месяца, а пока почитаем про другие новинки. MG



Одна из нелепых картинок из игры. Со всей ответственностью заявляю: разработчики никогда не бывали на Байконуре. Там нет ржавеющих тракторов, там разве что верблюды пасутся.



Встреча с информатором. От того, что вы от него узнаете, зависит, куда отправится ваш отряд для защиты интересов Корпорации. И кто знает, не окажется ли выбор неверным...



Подготовка к захвату гонконгского бара. Только троих из команды можно взять на эту миссию, так что подумать есть над чем.



Опять проблема выбора: пойти ли объясняться с триадами или разобраться с обнаглевшей китайской армией.



Перестрелка в баре — часто встречающийся эпизод в боевиках. Но в них все крутится вокруг груды разбитых бутылок, а здесь все нарисованное и останется целым.



Экран навыков персонажа. Здесь вы можете узнать, в чем силен ваш боец и какие новые умения он может приобрести.



Не нужен нам берег турецкий...

Harpoon 4

Роман Шиленко

В начале далеких 70-х годов, когда весь мир был одержим идеей Холодной войны, в Соединенных Штатах один молодой офицер ВМФ увлекся крайне важным делом: стал сочинять за Генеральный штаб Советской Армии план нападения СССР на Западную Европу, в котором главными действующими силами должны были стать флот и авиация. Десять лет своей жизни чудак, имя которому было Ларри Бонд, посвятил этой невероятно полезной работе в надежде забросить обороноспособность НАТО на недосягаемую высоту, и десять лет Министерство обороны исправно оплачивало труд фантаста. И тут офицера посетила мысль: «А не сделать ли мне настольную игру на основе придуманной мною фигни?». И сделал, да такую, что американская Военно-Морская Академия заставляла курсантов оттачивать в ней свои мозги.

Паспорт

Harpoon 4
Жанр: военно-морская стратегия
Разработчик: Ultimation
Издатель: SSI
URL http://www.ssionline.com
Дата выхода: осень 2000 г.

В начале 90-х Harpoon был переведен на компьютерные рельсы и стал первой из игр с режимом High Resolution, попавшей в мои ручки, что после убожества графики в проектах, например царившей тогда MicroProse (Civilization, Covert Action, Railroad Tycoon и все остальные), не могло не радовать детскую душу, тогда еще тянувшуюся к прекрасному. Стратегиями на тот момент рынок был, мягко говоря, беден, поэтому игра была пройдена вдоль и поперек. Как сейчас помню, три советских торпедных катера непереводимого с натовского языка на русский класса Nanuchka III под гимн СССР в два счета топят норвежский эсминец Bergen, или как весь наш краснознаменный флот внаглую прет со стороны Фарерских островов на владения Ее Величества (о результатах героического рейда я умолчу)... Песня. Однако дядька Бонд не сидел сложа руки и продолжал вынашивать коварные планы атаки русских. Он побывал в командах разработчиков Harpoon II и Harpoon Classic 97 и даже затесался в соавторы к Тому



Клэнси в книге Red Storm Rising! Выход продолжения был весьма предсказуем, но в 99-м SSI по каким-то причинам расплевалась с первоначальным разработчиком, что вселило некоторые опасения за будущее серии, которые быстро рассеял контракт с Ultimation, известной своими играми Panzer Commander и Destroyer Command.

Слабой стороной Jane's Fleet Command, основного конкурента четвертого «Гарпуна», является его сюжет, порожденный, видимо, не дизайнерами и не писателями, а группой программеров в курилке. Но за эту часть H4 может быть абсолютно спокоен — все тот же мистер Бонд с уже тридцатилетним(!) стажем фантазий на тему советско-русской агрессии на Запад обязуется все сделать как надо. Кампания прямолинейна аки стрела и разбита на акты. Акт состоит из трех-четырех сценариев, относящихся к определенному периоду войны, проходящих в одном регионе и с определенным набором сил. Если вы теряете корабль с именем, то он капитально успокаивается на дне морском и в этом акте вы его на руки не получите (да и в последующих тоже). Пострадавшие в ходе боев корабли пропускают какое-то время, находясь на ремонте. Что ж, справедливо. После акта программа подсчитывает очки, исходя из объема потерь и ущерба, нанесенного другой стороне. Если результат ее не устроит, она великодушно подбросит дополнительный сценарий с высокой степенью риска. Выиграли — переходите к следующему акту, продули — созерцайте венок на воде с вашим именем и жмите restart.

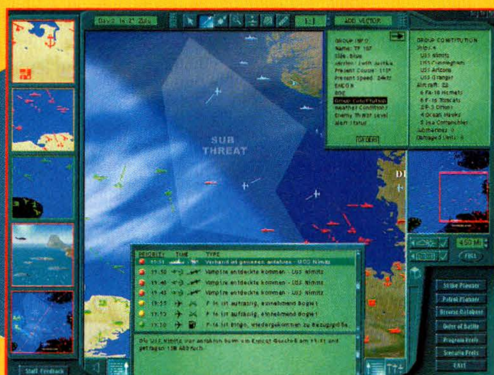
Боевые действия в H4 разворачиваются в период с 1986 по 2000 год, поэтому в игре вы найдете море разнообразной техники (700 единиц 250 типов)

Боевые действия в H4 разворачиваются в период с 1986 по 2000 год, поэтому в игре вы найдете море разнообразной техники и систем вооружения, наведения, наблюдения, связи.



Впервые в серии Harpoon 4 игровой мир станет трехмерным. Динамично, зрелищно и почти бесполезно.

и систем вооружения, наведения, наблюдения, связи, принадлежащих четырнадцати странам — участницам этого цирка: России, США, Великобритании, Канаде, Германии, Франции, Голландии, Норвегии, Швеции, Финляндии, Дании, Бельгии, Испании и Польше. Прикрученная к игре огромная база данных предоставит технические характеристики кораблей, подводных лодок, самолетов и вертолетов, возможные конфигурации бортовых систем, фото- и видеоматериалы. От обилия вариантов выбора, чем и по кому стрелять, голова пойдет кругом почти у любого игрока, но на помощь приходит компьютерный планировщик операций: вы как можно точнее определяете цель или даже конкретную ее точку, а планировщик подсказывает наиболее удачные с его точки зрения схему атаки (маршрут, скорость, глубину, время, варианты выхода из внештатных ситуаций) и подбор вооружения, оценивая при этом вероятность успеха мероприятия. После


Огромная база данных по вооружениям и военной технике в сочетании с мощным редактором позволяют создавать сценарии любой сложности.

генерации план можно как угодно редактировать по своему усмотрению вплоть до отказа от него. Такой гибкий подход призван сделать игру интересной как для убежденных фанатов, так и для новичков, чего в предыдущих


Авианесущий крейсер Адмирал Горшиков, четвертый корабль класса «Киев», один из флагманов нашего флота.

сериях не наблюдалось — там все было достаточно сложно. Для облегчения жизни «зеленых» (в плане опыта, а не из-за морской болезни) командующих введен компьютерный офицер разведки, на основе поступающей информации предсказывающий местоположение кораблей противника. Естественно, все это можно поотключать и самому управлять процессом.



В основе интерфейса лежит все та же двумерная карта театра боевых действий (Атлантика, часть Арктики, Северная и Западная Европа), однако игра весьма

В мультиплейерных сценариях не две стороны, а три. Интересно, кто это в районе Европы обладает заметным ВМФ, нейтральным по отношению к натовскому и российскому?

одобрительно отнесется к наличию 3D-ускорителя на вашей машине. Дело в том, что графический энджин в целях экономии времени был взят из ultimation'овского


Военно-Морской Флот России в очередной раз собирается в суровый и дальний поход на Запад. Куда столько пленных-то денем?

Destroyer Command, симулятора эсминца, в котором те же самые действующие лица. Теперь игрок может переключиться в окно с трехмерным миром и следить за боем почти как в симуляторе. «Почти», так как уровень детализации все-таки снижен. Управлять флотом из 3D-режима тоже можно, но малореально, так как расстояния между объектами измеряются в десятках и сотнях миль (скроллить мышкой очень долго). Остальные элементы интерфейса призваны обеспечить командующему доступ к оперативной информации о состоянии его войск и противника: графические окна следят за определенными юнитами, группами или регионом и всегда предупредят миганием, если что-то где-то случилось, а в текстовые выводятся данные по составу. Основная стратегическая карта будет иметь до 25 полезных и не очень опций: ландшафт, облачный покров, айсберги, погодные данные, состояние моря, радиусы действия радаров, траектории спутников, освещение и т. п.

Ultimation обещает поддержку игры до восьми человек по локальной сети или через Internet. Лучшей координации действий сетевых адмиралов послужат новая технология передачи голосовых сообщений, общие для членов одной команды планировщик операций и банк разведывательной информации. В мультиплейерных сценариях, коих в составе H4 запланировано десять штук, сделано не две стороны, как в одиночных, а три (максимум четыре игрока на одной стороне). Интересно, кто это в районе Европы обладает


Мало что способно остановить вышедшую на охоту Акулу, атомную подводную лодку. Врагу рекомендуется добровольно открыть кингстоны и затонуть, а иначе...


Не нужен нам берег турецкий и Африка нам не нужна... Нам Европу и Америку подавай.

заметным ВМФ, нейтральным по отношению к натовскому и российскому? Авторы не собираются делать каких-либо искусственных помех в общении игроков для приближения к реальности, но вот радиоперехват, скорее всего, появится — имеется в виду возможность частичного или даже полного получения переговоров командующих флотом противника! Игра в целом выглядит весьма аппетитно для любителей жанра, вот только до момента, когда можно будет усесться за комп с криком: «Sink'em all!», еще очень и очень далеко. MG





Где-то во вселенной есть кое-кто лучше, чем вы

Planet of the Apes



Виктор Расстрыгин
rasst@glas.apc.org

Twentieth Century Fox продолжает переносить на PC сюжеты и миры своих известных фильмов. Однако, сильно обломившись с правами на «Звездные Войны» (Джордж Лукас оказался весьма проницателен), способных обеспечить загрузку игрового подразделения Fox Interactive на всю оставшуюся жизнь, и уже использовав недавние картины («Симпсоны», «День Независимости», «Крепкий орешек», известный у них как Die Hard), компания вынуждена обращаться к таким совсем старым лентам, какой является Planet Of The Apes 1968 (!) года выпуска.

Паспорт

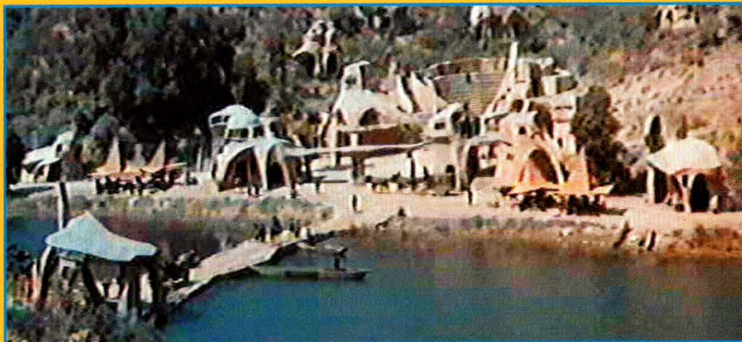
Planet of the Apes
Жанр: action/adventure
Разработчик: Visiware Studios
Издатель: Fox Interactive
URL http://www.foxinteractive.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Впрочем, какое отношение имеет фильм к игре? Обычно никакого. Разве что визуальное: похожие ландшафты и интерьеры помещений, знакомые персонажи, сюжет, навевающий некоторые воспоминания (если им есть с чего навеваться). Возьмите хотя бы один из лучших проектов Fox Interactive — Alien vs. Predator. Это что, точное воспроизведение фильма? Определенно нет! Не было такого боевика, где хищник гасил ходячие рукочелюсти с хвостом, точно вам говорю. Тем не менее вышел хит, и какой! Вот и Planet of the Apes вполне может по-новому, в выигрышном свете, представить старый фантастический роман.



В этом ей отлично поcодействуют слабо изменившееся из-за прошедших тридцати лет место действия и более или менее знакомый российским геймерам сюжет — как-никак некоторые части из этой достаточно объемной серии про обезьянью планету мы смогли увидеть в период закупки родным ТВ старых западных лент.

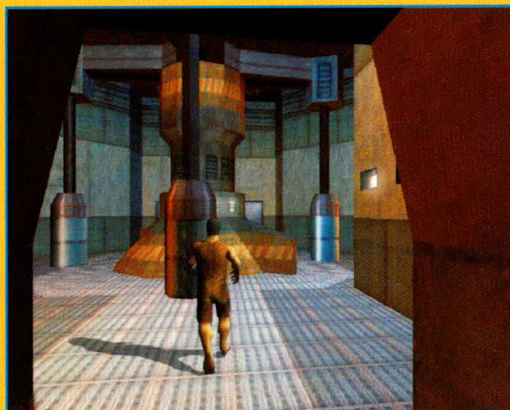
Кто не оказался удачливым зрителем фильма, может не смотреть его и теперь, завязку игры я все равно сейчас расскажу. Через тысячу лет в будущем космический корабль землян терпит крушение на далекой неизведанной планете. Единственный уцелевший астронавт Улисс, за которого вам и предстоит играть, немного побродив по окрестностям, обнаруживает весьма странную ситуацию: он здесь является отнюдь не венцом творения, а даже наоборот — низшей ступенью в пищевой цепочке, проще говоря, ходячим кормом для всех и каждого. А избранники богов, наделенные разумом и речью, — это близкая человеку эволюционная веточка, обезьяны. Что будет дальше, знают лишь разработчики, но, видимо, мы опять станем участниками долгого возвращения домой.



Вот в таком вот мегаполисе жили переразвитые обезьяны в одноименном фильме. Возможно, по такому поселению предстоит вам побродить и в игре.

Правильное наложение текстур и оформление уровней позволило скрыть неизбежную угловатость объектов.

Игра выполнена в жанре экшн с развитыми элементами адвенчур. Это означает, что путешествовать вы будете по большому трехмерному миру, поглядывая на себя со стороны или сзади, говоря научным языком, «с видом от третьего лица». Темные лабиринты пещер и тоннелей, большие залы и маленькие комнаты населены

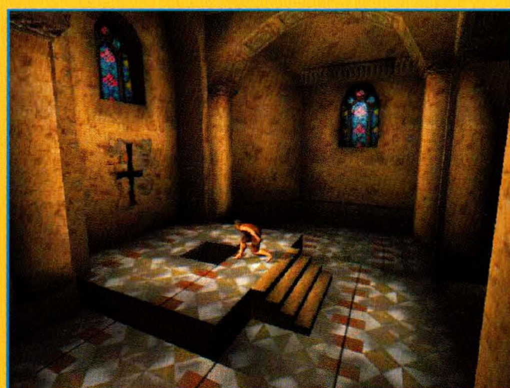


Так-так... У этих обезьян весьма продвинутые мозги: объект впереди выглядит, как часть реактора.

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

злобными существами, намеревающимися остановить Улисса любой ценой. Многие пути перекрыты, и для их использования придется решать умные загадки. Кое-какую полезную информацию, а также понимание сюжета игры вы сможете получить от местных обитателей. Последние два момента как раз относятся к адвенчурной части. По ощущению игра очень напоминает Heretic II, где эльф также занимался прохождением уровней со всевозможными препятствиями и опасными врагами, разговорами и выполнением различных заданий.





Видимо, это какое-то религиозное сооружение. Как ни странно, но обезьяны верят в бога, только в своего, обезьяньего.

Сражаться с противниками можно будет двумя способами — обычным их устранением с помощью стреляющего оружия или, если к таковому кончились боеприпасы, в рукопашном поединке, то бишь файтинге. Понятно, что виды врагов одними обезьянами не ограничатся. Будут встречаться и гигантские летучие мыши, и крысы-мутанты (тоже гигантские), и жуткие гиены, о которых страшно даже думать. Но можно попробовать их тихо обойти. Улисс умеет передвигаться в трех режимах — обычном, атлетическом и скрытном. Вот последний нам и пригодится, если захочется избежать нежелательной встречи. Кроме того, только с его помощью можно решить некоторые головоломки.

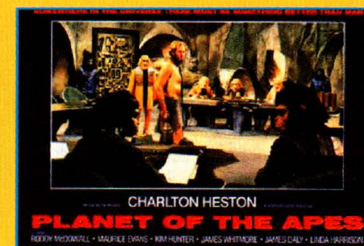
Общая протяженность Planet of the Apes — 15 уровней. Звучит мелковато? Хорошо, скажем иначе: 15 уровней, разделенных на 75 относительно крупных подуровней. Теперь планета выглядит гораздо внушительней. На прохождение игры уйдет немало времени, особенно, если будут сложности с решением загадок. Но качество графической реализации должно компенсировать все затраты сил: для изображения персонажей было сделано более тысячи анимаций, их фигуры отбрасывают реальные динамические тени, следящая за действием камера всегда старается представить сцену в лучшем виде, определенным образом поворачиваясь, приближаясь и удаляясь относительно игрока. Из скриншотов дополнительно можно заключить, что правильное наложение текстур и оформление уровней позволило скрыть неизбежную угловатость объектов, а значит, погрузиться в мир игры станет легче и играть будет интереснее.

> **!**
>
> *Сражаться с противниками можно будет двумя способами — обычным их устранением с помощью стреляющего оружия или в рукопашном поединке, то бишь файтинге.*



Стать тише воды и ниже травы — вот какую тактику следует принять, чтобы проникнуть в это сильно охраняемое здание.

Нет сомнения, что для фанатов Planet of the Apes игра — настоящий праздник. И хотя главного героя фильма в трехмерную модель не обратили, они все равно увидят много знакомых лиц... или морд... или морд лиц, а также услышат соответствующие фразы, упоминающие известные имена и события. Остальным, как это обычно бывает в случаях с такими «темными лошадками», придется подождать выхода игры и послушать, что скажут о ней игроки, первыми храбро ринувшиеся на познание неведомого. И пусть эти отзывы окажутся положительными! MG



А это — постер фильма. «Где-то во вселенной должно быть что-то лучше, чем люди» — это его девиз, с которым можно и не согласиться. Игра нас рассудит.







В эту ночь решили самураи перейти на сторону теней

Throne of Darkness

Николай Панков

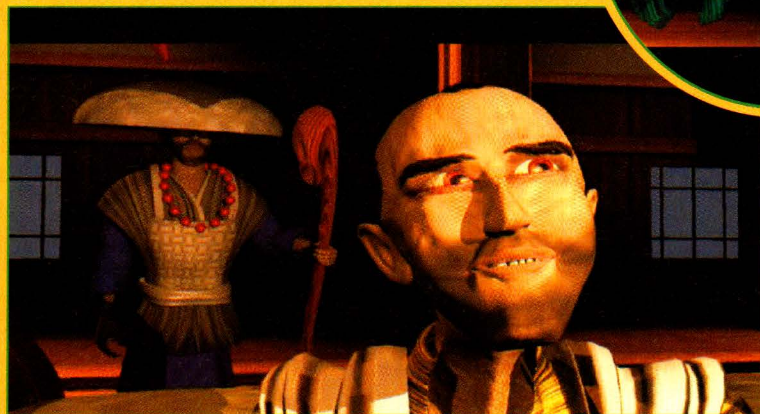
Оказывается, это не только я у нас тут в мире самый умный, а вовсе и народ из компании Click Entertainment! Ребята решили, что незачем придумывать новую игру, а можно просто взять уже сделанную ими же самими, но в другой фирме, и заменить там персонажей на людей другой национальности. Причем для примера взяли не что-то гениальное, а старую аркадку «Диабло» и наполнили ее японцами. А ведь сколько тем еще пропадает? Дружинники князя Игоря, татаро-монгольские завоеватели, коренные американцы на тропе войны, да мало чтоли народов у нас на планете проживает? Так что ожидайте лавину новых «Диабл» с национально-этническим уклоном, а пока почитайте мою сказочку про Throne of Darkness.

Паспорт

Throne of Darkness
Жанр: аркада с элементами стратегии
Разработчик: Click Entertainment
Издатель: Acclaim
URL: http://www.clickent.com
Дата выхода: весна 2000 г.

Дело тут происходит, как вы поняли, в Японии. Разумеется, происходит оно довольно давно, в феодальные времена. По Японии в то время косяками бродили благородные самураи, всякие военачальники и демоны с перекошенными рожами. И вы, как один из самых благородных самураев, начинаете борьбу со злом, потому что вам это больше всех надо. Ну как же иначе-то? Героя своего можно выбрать из шеренги доблестных воинов количеством в семь человек. У каждого самурая различаются характеристики и навыки владения всякими острозаточенными предметами. Еще выбор персонажа влияет на различия в квестах, так что, проходя игру, вы постепенно узнаете все больше и больше о данном конкретном самурае.

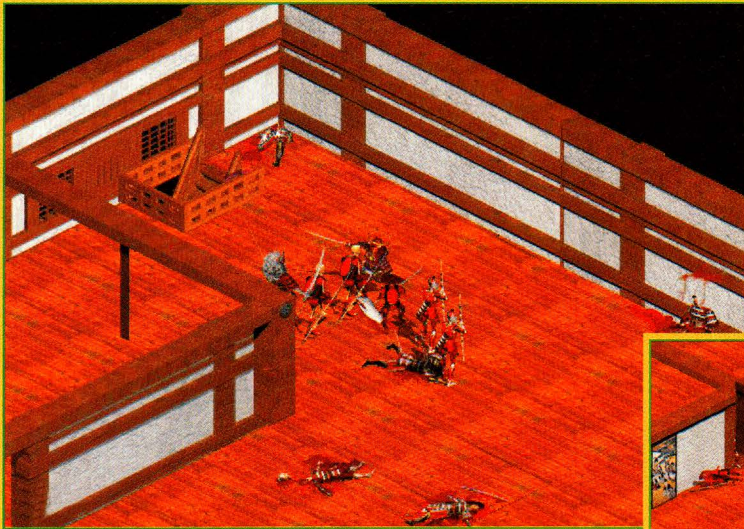




Смысл игры — извечная борьба со злом, причем не добра со злом, а именно вас со злом, так как назвать этих самураев добром язык не поворачивается. Главный противник, который и есть зло, это некто Темный Воевода. Он насылает орды воинов-теней, основная задача которых — осложнение вашей жизни. Правда, в отличие от «Диабло», в «Троне Тьмы» есть возможность ходить толпой, дабы более эффективно выносить вперед ногами противника, так что это получается уже аркада с элементами стратегии. Самураями можно руководить как поодиночке, так и объединив их в отряд для лучшей координации. Позволены даже боевые маневры типа засад или атак с фланга. Оставляете вы, скажем, совсем никчемного самураешку посреди коридора, враг радостно бежит его кромсать в капусту, а тут из-за угла ему в спинку стукает остальная шабла. То-то весело становится...

Что же мы имеем? Аркада с элементами стратегии. Хмм. Звучит, как извращение. Всем давно известно, что за двумя зайцами погонишься, от третьего получишь.

Кроме всего прочего, создателям игры захотелось сделать игру одинаково интересной для прохождения в одиночку и для мультиплейера. Потому как



Смелый парень самурай сейчас возьмет катану и пойдет бороться со ЗЛОМ — не потому, что оно злое, а потому что он и сам не очень-то добрый.





«Диабла» она и в Японии «Диабла». Видимо, разработчики из Click Entertainment ничего другого делать и не умеют толком.

показалось им, что у большинства игр интересной получается только одна из этих составляющих, а даже если интересными получаются обе части, то они, как правило, никак между собой не связаны. Хотя это, на мой взгляд, весьма спорная точка зрения. Ну и решили они, с одной стороны, сделать «Трон» одинаково играбельным для любого количества игроков, а с другой стороны, как они выразились, «размыть грань между этими игровыми режимами». Первая задумка выполняется без малейших затруднений. Оба режима делаются одинаково отстойными — искомое получено, они одинаково интересны. А вот с размытием границ сложнее...

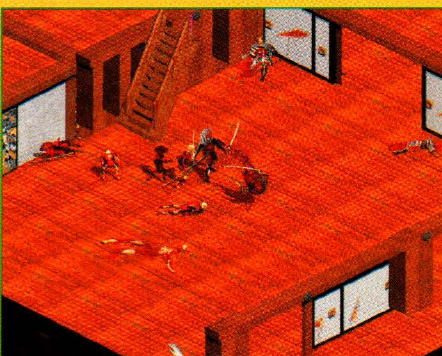
Дело в том, что, так как ничего нового разработчики придумать не смогли, они решили утащить идею еще одной игры, на этот раз не компьютерной. Это всем известная дворовая забава «Царь Горы». В принципе это интересно! Ну оно понятно, все старое — не вовремя вспомненное новое... А ведь сколько идей можно почерпнуть из этого источника! Чего стоит такая милая подвижная игра, как «Догони меня кирпич»? Ну да ладно, я отвлекся. Итак, мультиплейер.

Максимальное количество одновременно играющих людей — четыре. Каждый из них дерется со слугами Темного Воеводы, причем делать это можно как всем вместе, так и поодиночке. Правда, первый вариант абсолютно лишен смысла... Итак, замахав катаной сотни



Вот он, злой парень, олицетворяющий ЗЛО и сидящий на упомянутом в названии Троне Тьмы. Главная цель игры — его тюкнуть. В мультиплейере после этого героического деяния вам придется занять его место...

разнообразных вражеских вояк, вы доходите до самого воплощения зла — Темного Воеводы! Тут-то и начинается самое интересное — кто его положит, тот сам и станет его наследничком. После этого игра круто меняется, победивший получает множество новых возможностей, впрочем так же, как и обязанностей. Поэтому-то в момент убийства врага желательно находиться подальше от своих так называемых союзничков.



В обязанности Темного Воеводы входит охрана себя любимого от остальных самураев, которые думают, что они ничуть не хуже вас. Главное — чтобы титул не достался кому-нибудь еще, потому что скоро друзья ваши со своими соратниками обнаружат место, где прячется новое воплощение зла. Так как редискам можно все, Воевода видит всю карту полностью, в связи с чем направляет своих злобных слуг непосредственно на наступающих соратников. Все это безобразие будет твориться до тех пор, пока кто-нибудь еще не придет и не отберет у вас титул Темного Воеводы, разумеется, вместе с головой. Но и это не будет концом игры, так как у вас есть шанс вновь стать борцом со злом и пойти выносить его воплощение с лица карты.

Скриншоты повергают меня в легкое недоумение. Перекошенные рожи с усами, растущими из центра щек, очевидно, призваны изображать японские лица. Совсем что-ли в этой Америке народ одичал, уже не знают, как люди нормальные выглядят?

Самое интересное, что движок, на основе которого эта игра создается, еще не завершен, так что не ясно, какой именно получится Throne of Darkness. Итак, что же мы имеем? Аркада с элементами стратегии. Хм-м. Звучит, как извращение. Всем давно известно, что за двумя зайцами погонишься, от третьего получишь. Короче говоря, лично я в успех этой игры не верю. MG

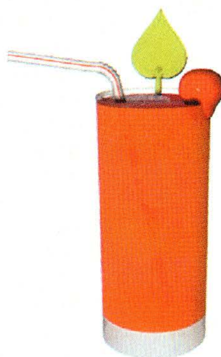


Замахав катаной сотни разнообразных вражеских вояк, вы доходите до самого воплощения зла — Темного Воеводы! Тут-то и начинается самое интересное — кто его положит, тот сам и станет его наследничком.



Fallen Angel (Падший Ангел)

Бокал: хайболл



Компоненты:

- Advokaat — 50 мл;
- Cherry Brandy — 50 мл;
- Лимонад — 100 мл.

Украшения: клубничка, вишенка

Здравствуйте, уважаемые читатели! Извольте почитать статью про Джона Рональда Руэла Толкиена, знаменитого по нескольким книгам, в которых он описывает мир, именуемый «Арда» (замечателен этот мир тем, что из него выросли все-все фэнтэзийные миры, расы и магические заморочки, с которыми мы встречаемся ныне в играх).

Дело профессора живет и побеждает

Лыжникъ

Для начала хочу сразу объяснить — зачем я, собственно, это пишу. Поверьте, я вовсе не думаю, что читатели не знают, кто этот человек и что он написал. Нет, я всегда был уверен, что большинство из вас читали хотя бы «Властелина Колец»... но некоторые люди убеждают меня в обратном. Началось все с того, что меня спросили: «Слушай, Лыжник, а ты Толкиена читал?» От такого вопроса я, признаться, немного опешил. Просто потому, что спросивший неоднократно изучал мои книжные полки, на которых весьма приличное место занимает всяческая фэнтэзи-образная литература. Но человек этот продолжил: «А чего ты так на меня смотришь? Я, например, не смог прочесть, и уверен, что таких людей много! Так что ты бы написал статью-то!» А мне что, жалко, что ли? Вот, пожалуйста — статья.



Итак, Джон Рональд Руэл Толкиен. Что известно об этом человеке помимо того, что он был профессором филологии? Вот, к примеру, Большой энциклопедический словарь утверждает, что известен он в основном как автор монографий о Дж. Чосере и «Беовульфе», а также словаря среднеанглийского языка. Ну и еще написал волшебную сказку «Хоббит, или Туда и обратно» и сказочно-рыцарскую трилогию «Властелин Колец», где изложил пессимистическую концепцию о необратимом влиянии зла на историческое развитие... Это не я придумал, серьезно, там именно так и написано. Очевидно, солидный автор солидного словаря вовсе даже и не читал «Властелина» (вот еще! ему же не за чтение платят, а за написание статеек), а просто кто-то ему пересказал критическую статью, написанную злыми дядьками, находившимися в состоянии мрачного безумия. Ведь для каждого, читавшего «Властелина Колец», очевидно, что пафос трилогии как раз в том, что Зло «обратимо» и всегда будет побеждено, хоть и дорогой ценой... но дело даже не в этом. Я вообще не уверен, что творчество Толкиена можно определить фразой типа «он написал вот то и еще вот это».

Профессор создал целый мир, иную вселенную, которая до сих пор считается самой подробной и «жизненной» среди множества появившихся в последние тридцать лет фэнтэзийных миров. Мало того, вселенная Арды — прямой предок всех этих миров, и ни один отпрыск до сих пор не достиг хотя бы тени правдоподобия и реалистичности, органически свойственных Арде. Она реальна настолько, что уже порождает «вторичную реальность» в нашем мире. Многие почитатели творчества профессора — это не просто поклонники литературного таланта; они всерьез уверены, что Арда действительно существует, что это своего рода параллельный мир, который некоторые люди видят отсюда или жили там в прошлых жизнях. При этом я говорю вовсе не о парнях в смирительных рубашках (хотя, наверное, и таких немало), а о вполне разумных людях, которым это почти не мешает жить среди стандартного общества. В это можно верить или не верить, речь сейчас не об этом, да и я не

специалист в вопросах психиатрии, просто такое явление существует и доказывает, что серия книг про Средиземье — это больше, чем несколько сказок.

Так вот, раз уж меня пытаются убедить, что многие не смогли прочитать, что там написал Толкиен, придется вкратце рассказать о его основных произведениях. Во-первых, надо сказать, что из себя представляет мир. Об этом можно вкратце — мир как мир, очень нам многое в нем знакомо. Населен он эльфами, которые живут в лесах, дворфами (которых очень любят переводить как гномов, хотя на самом деле это карлики, на манер тех, что Белоснежку кирками били), живущими в горах, хоббитами, роющими себе норы и потребляющими еду в особо крупных размерах. Если кто совсем не может понять, что такое хоббит, попытайтесь представить себе Карлсона, но без пропеллера и с ногами, покрытыми шерстью. Еще в мире обитают люди, поделенные на разные народности и немного людей с примесями эльфийской крови. Совсем нехорошие по определению нации — это орки (в «Хоббите» гоблины) и тролли. Впрочем последние встречаются эпизодически, да и те не блещут умом. Остальная нечисть классификации не поддается.

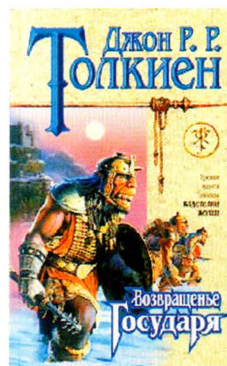
Не правда ли, как все узнаваемо? Теперь только учтите, что именно отсюда они все и вышли. Из Арды. Из мира Средиземья, описанного в 30-х гг. нашего века. Все они родились в Арде, и все они жили там, пока не ринулись стройными шеренгами в прочие фэнтэзи-миры — в книги, в игры, в кинофильмы... И до сих пор никто ничего нового не сумел прибавить к этому джентльменскому набору...

Начинать рассказ лучше всего с «Сильмарилиона». Вернее, это рассказ о мире и его предыстории надо отсюда начинать, а читать лучше всего с «Хоббита». Если после прочтения «Хоббита» и «Властелина Колец» возникнет желание узнать, из-за чего, собственно, вся заварушка случилась, то вот тут-то можно взглянуть на «Сильмарилион». Дело в том, что «Сильмарилион» — уже не художественная литература, а стилизация под древнеэльфийскую летопись, начинающуюся с сотворения мира (разумеется, те, кто верит в реальность Арды, уверены, что это не стилизация, а настоящая летопись). Своего рода местное святое писание. Поэтому читать эту книгу стоит лишь тогда, если вы сильно въехали в Арду и вам действительно стал близок и интересен этот мир. Аналогия здесь примерно такая: прочитали вы пару-тройку романов про викингов (или про короля Артура); зафанатели с этих викингов (или с артуровских времен) — и взялись читать непосредственно первоисточники, то есть исландские саги (или древние британские летописи).

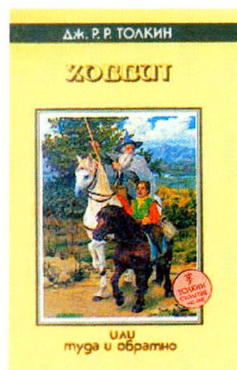
«Сильмарилион» — уже не художественная литература, а стилизация под древнеэльфийскую летопись, начинающуюся с сотворения мира (разумеется, те, кто верит в реальность Арды, уверены, что это не стилизация, а настоящая летопись). Своего рода местное святое писание.

(Далее уважаемый Лыжник якобы пересказывает сюжет «Сильмарилиона» и прочих книг. А еще ниже он пишет, что в русском фэн-движении полным-полно различных пародий на Толкиена. Так вот, должен упомянуть, что пересказ уважаемого Лыжника, собственно, сам таковой пародией и является. Практически Лыжник (думая, что в редакции действительно нет никого осведомленного) пересказывает не сами книги профессора, а пародийную повесть С. О. Рокдевятого «Зверьмарилион» (сам Лыжник не помнит, что написал тов. Рокдевятый). Что же, своя рука — владыка... Только должен предупредить читателя, чтобы он не впал в заблуждение: оригинальный эпос Толкиена — вещь вполне серьезная, эпическая, очень глубокая, насыщенная этической проблематикой; где-то даже религиозно-аллегорическая. Но, конечно, всякий вправе измерить нечто «слишком глубокое» в силу личной своей глубины... — Комментарий одного из отв. ред.)

(«Один из отв. ред.» — это на самом деле г-н выпускающий редактор. Он страшно ругался, рвал и метал по поводу лыжникова текста и порывался выкинуть его в ведро. А «некто, кто не читал Толкиена» — это я, главный по комнате. Посему мое мнение непредвзято совершенно — я все равно не знаю, о чем они тут базарят. Но не раз наблюдал подобные разбросы и шатания в среде «приобщенных». Кому-то нравится Перумов, кто-то его терпеть не может, и бодания на эту тему способны испортить вам целый вечер преферанса. Именно поэтому, в частности, лично меня приобщиться к творчеству Толкиена и не тянет. Вот и сейчас наблюдается конфликт разных точек зрения: Лыжник, читавший всего Толкиена в оригинале, тем не менее подходит к его творчеству со свойственным для себя стебом, а Боцман, тоже хорошо знакомый с творчеством профессора, больше склонен к серьезному философствованию. Как всегда бывает (особенно с Толкиеном) — сколько людей, столько и мнений. Притом почему-то даже у людей, по жизни спокойных и флегматичных, «толкиенутые» споры получаются подчас весьма злобными и некорректными... А я лучше в игрушку поиграю, куда эльфы с дворфами из Толкиена перебрались, а философия и разные понимания первоисточника остались за бортом... — Прим. глав. ред.)







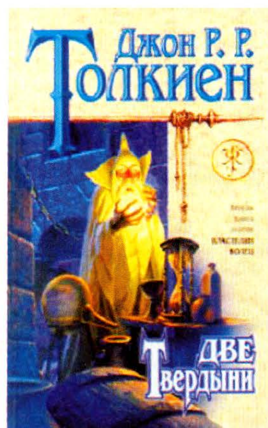
Началось все с того, что некто Эру, Единый, называемый в Арде Илуватар, создал себе ватагу друзей, называемых Айнур, которые являлись продолжением мысли его. И начали они вместе разные музыкальные произведения исполнять. Ну при помощи музыки своей смастерила эта компания собственно мир. Потом Эру подумал и отправил в мир нескольких Айнур, переименовав их при этом в Валар. Самым могущественным был Вала Мелькор, которому все дико не нравилось. Ну бывает иногда настроение такое накатит, и все начинает просто бесить. Он еще во время музицирования пытался свои темы исполнять, вместо игры под дудку Илуватара. Короче, он стал главным редиской. Постепенно мир был заселен детьми Эру, перворожденными эльфами. Часть эльфов разбежалась сразу по лесам и некоторые так и остались партизанить, именуя себя «Дикими», а некоторые якобы под воздействием Мелькора стали Орками. Причем, как у них это получилось, не мог себе представить даже сам Мелькор. Остальных увели с собой Валар. Вскоре Божественные надавали по шее Мелькору, и тот сначала посидел немного в тюрьме, а потом

вернулся к братьям. Там он сразу начал сеять смуту среди эльфов и заниматься планированием терактов. Потом один из самый мастеровитых эльфов по имени Феанор смастерил три камня, красоты небывалой, начинив их частями местной системы освещения, и назвал их Сильмарилами. Далее Мелькор учинил, собственно, свой теракт с поломкой этой самой системы освещения, а для пущей убедительности стянул и камни. Эльфы все перессорились и многие ушли из Валинора (место, где живут Валар), причем некоторые порезали своих же, чтобы захватить корабли. Самые упертые наследники Феанора решили, что до конца дней своих будут пытаться отнять Сильмарилы у Врага или Моргота, как его немедленно обозвали. Постепенно на Арде объявились люди, а потом и другие народы вроде дворфов, созданных Валой Ауле. Там закипела жизнь, все стали резать друг друга и веселиться.

Кроме всего прочего Валар создали себе помощников — Майар. Как уже традиционно повелось, самый сильный, созданный тем же Ауле, то есть, вероятно, сводный брат дворфийского народа, Майа, перебежал на сторону Мелькора. Он называл себя то Аулендилом, то Артано, а временами вообще почему-то Аннатаром. Потом как-то оказался Сауроном. Кроме него было еще несколько перебежчиков, которые по слухам превратились в страшенных демонов, называвшихся Валараукар. Они же Балроги, они же, извиняюсь, Ахэре. Хотя байка довольно сомнительная, надо сказать.

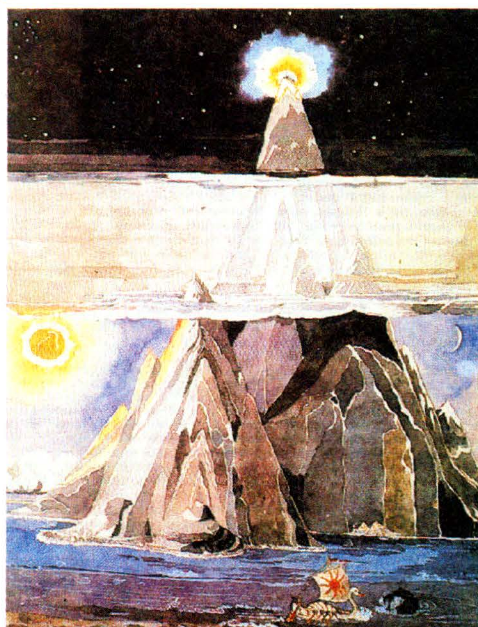
Дальше все Средиземье (это там, где Валар не живут) кипело разными войнами и стычками, дворфы резали эльфов, люди резали людей и эльфов, эльфы резали всех, кого считали врагами, а орки резали вообще всех. Постепенно Валар это немного притомило и они собрали воинство света и тоже пошли веселиться и резать всех, кто под руку попадется. Ну вырезали они тех, кого считали нужным, Мелькора захватили в плен, судили и заточили черт те куда на веки вечные.

Далее по хронологии идет книга «Хоббит», но так как она была написана несколько раньше, то обо всех этих событиях в ней еще не известно. «Хоббит» — это по сути своей добрая сказка, о том, как, поддавшись на провокацию волшебника Гэндальфа, добропорядочный хоббит Бильбо Бэггинс присоединился к ватаге дворфов, которые собрались отобрать у дракона ценности, награбленные в свое время у их народа, в качестве вора. Хотя о воровстве он понятия никакого, собственно, не имел. Дворфы, правда, тоже на пролетариев не тянули (грабь награбленное и все такое). Вел их некто Торин, который в принципе наследовал титул «Король под горой». Преодолевая опасности, шайка добрела до горы, где и засел дракон. Попутно Бильбо хитрым обманом присвоил себе кольцо, бывшее во владении некоего существа, проживающего в темных пещерах. Кольцо делало его полностью невидимым для глаз смертных. Как оказалось, это был поворотный момент в судьбе всей Арды. Короче, шарага прорвалась в древнее дворфийское поселение, разозлила дракона Смога, который, пользуясь случаем, спалил ближайший человеческий город и сам погиб в озере в неравном воздушном бою с лучниками. Люди почему-то обиделись на дворфов и пошли войной на освободившуюся от дракона гору. Дворфы вызвали союзный ударный батальон и эльфы тоже немедленно прискакали в надежде, что и им что-нибудь достанется. Тут бы народам и заняться любимым делом — всеобщей резней, но оказалось, что наступает еще и армия гоблинов, обиженных на отряд Торина, который по дороге умудрился прирезать их царька. Находчивый Бильбо тут же спер у дворфов самую ценную вещицу, подарил ее людям, те продали ее обратно дворфам, деньги поделили с эльфами, помирились и дали отпор гоблинам, а Бильбо вернулся домой богатым. Тут и сказке конец.



Сказать, что эта серия работ Толкиена стала популярной — не сказать ничего. По всему миру стали появляться и продолжают это делать до сих пор различные кружки ролевиков-толкиенистов, которые в ролях разыгрывают эпизоды из книг, были изданы тонны критических статей, а некоторые отдельные индивидуумы, которым не захотелось расставаться с полюбившийся им вселенной, даже стали писать самодельные продолжения.

«Властелин Колец» — это уже немного более серьезное произведение. Тут оказалось, что, когда Мелькора уводили, Саурон, следя из засады и пуская скупую мужскую слезу, обещал, что продолжит дело пахана. Он занял вакантное место главного редиски и начал плести козни. Самой оригинальной из его идей было окольцевать всех правителей. Для этого он создал двадцать колец власти, правда, три из них, которые предназначались эльфам, были сделаны эльфийскими умельцами и не несли в себе зла, зато уж остальные содержали в себе всякую пакость. Девять колец, подаренных Сауроном людям, превратили своих хозяев в практически непобедимых призраков, которые стали верно служить повелителю. С семью дворфийскими тоже вышла неувязочка, подгорный народец умудрился быстро их пропить и растерять. И одно кольцо носил сам Саурон, для управления и координации. Правда, в одной из войн ему откромсали палец с этим кольцом, а потом уронили его в речку. Ну и, разумеется, это та самая вещица, которую нашел в свое время Бильбо. На протяжении всего «Властелина» родственник Бильбо, Фродо Бэггинс, бредет с этим кольцом к единственному на все Средиземье действующему вулкану, находящемуся, разумеется, на территории противника. Попутно случается куча происшествий, всяческие предательства, засады и прочие неприятности, но в финале кольцо майнают в жерло вулкана и Саурон, очевидно, за компанию развоплощается. Все пересказывать смысла нет, лучше все-таки читать самим. Это мой вам совет — книги действительно интересны. И да извинят меня поклонники профессора за такое вольное изложение.

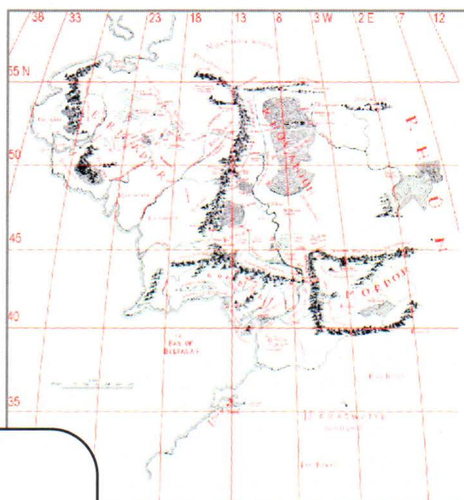


Сказать, что эта серия работ Толкиена стала популярной — не сказать ничего. По всему миру стали появляться и продолжают

это делать до сих пор различные кружки ролевиков-толкиенистов, которые в ролях разыгрывают эпизоды из книг, были изданы тонны критических статей, а некоторые отдельные индивидуумы, которым не захотелось расставаться с полюбившийся им вселенной, даже стали писать самодельные продолжения. Разумеется, эстафета была подхвачена и разработчиками компьютерных игр, без которых не обходится ни одна коммерчески удачная книга, именно благодаря чему вы и видите тут эту статью. У нас в стране не столь давно творчество Толкиена считалось вредным и идеологически неверным, из-за того, что не в меру умные политики углядели в Мордоре (место, где обитают самые главные редиски) намек на наш, ныне покойный, нерушимый республик свободных союз, поэтому поначалу это движение не затронуло население (б)СССР, однако сейчас, когда у нас всем стало все по барабану, и тут невооруженным взглядом видно то и дело снующих мимо эльфов, дворфов и магов. Особенно это видно в Москве в Нескучном саду, где по четвергам собирается всякая нечисть (это я не обидеть хотел, это я так).



Среди русскоязычных материалов на тему творчества профессора, чаще всего можно встретить разнообразные пародии, иногда доходящие до абсурда. В первую очередь наш народ насочинял анекдотов про героев «Властилина Колец», причем во многих из них можно заметить, как из под личины Гэндальфа выглядывают Штирлиц или Чапаев. Несколько произведений претендуют на название художественных. В первую очередь это несколько книг, написанных «молодым петербургским писателем Перумовым Н.Д.», о которых я лучше промолчу, а то некоторые могут и обидеться. Гораздо более интересным мне кажется «Черная Книга Арды», хотя и ее я не могу назвать художественным произведением. Нет, я вовсе не хочу сказать, что это неудачная книга, я ее очень уважаю, просто это, скорее, философский труд. В ней авторы пытаются показать события, описанные Толкиеном с другой точки зрения. Обосновать действия той силы, что у профессора является «злом». Потому, что я, к примеру, не всегда понимаю, зачем эти так называемые «злые силы» занимались тем, чем они, собственно, занимались. Какой в этом смысл? Зло ради зла звучит дико и неправдоподобно. Ну да ладно, наверное, на эту тему у каждого все равно останется свое мнение...



Немалую роль в популярности Толкиеновского эпоса играют языки, разработанные профессором. Будучи профессиональным филологом, он создал несколько наречий, полностью независимых от его родного английского языка, со своими правилами грамматики и культурой речи. Но это отдельный вопрос, на эту тему написаны серьезные лингвистические исследования.

(...И вот одно из таких мнений. Ежели уважаемый Лыжник в упор (судя по его пересказу) не заметил философии в самом «Властелине Колец», но зато напыщенно проименовал «философским трудом» дилетантский перевертыш — это опять же его личное дело. В действительности «Черная Книга Арды» — это сборник плаксиво-лирических, сентиментальных рассказов на тему «Сильмарилиона», объединенных идеей «все наоборот». Типа, напишем все то же самое, но только чтобы Белые — злые, а Черные — добрые. Где логика захромает — возьмем слезливо-слащавыми эмоциями и сатанинско-ведьмовской романтикой... Знаете, есть такой тип экзальтированных женщин и юношей, ищущих себе красивое в дешевой черной эстетике? Вот ими и для них и написана «Черная Книга». Если теперь «философским трудом» называется любая сентиментально-напыщенная поделка на тему «Эх, наше черное знамя» — тогда, конечно, мне нечего возразить уважаемому Лыжнику... — Комментарий того же отв. ред.)

(...И вот еще один комментарий «нечитавшего». Лично меня во всех книгах, играх, фильмах и прочем мракобесии всегда со страшной силой достает бессмысленность действий злых парней. Вроде как «и пришло зло, и было оно злое, и принялось оно делать зло всему добру...» Бред собачий. И потому я вполне понимаю Лыжника, который, найдя книжку, где есть хоть какая-то попытка обосновать действия недобрых редисок, принимается относиться к ней с некоторым уважением. А вокруг меня сейчас кружит Боцман и говорит, что я не прав... Ох уж эти «читавшие Толкиена»... — Прим. глав. ред.)

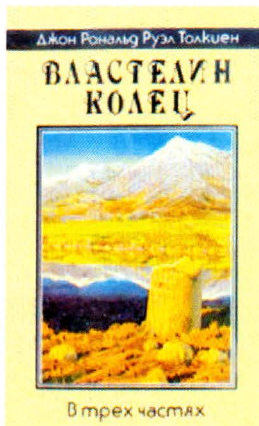
Немалую роль в популярности Толкиеновского эпоса играют языки, разработанные профессором. Будучи профессиональным филологом, он создал несколько наречий, полностью независимых от его родного английского языка, со своими правилами грамматики и культурой речи. Но это отдельный вопрос, на эту тему написаны серьезные лингвистические исследования, а я их, к сожалению, не читал.

А после смерти Толкиена его потомками была опубликована книга «Незаконченные Истории», на основе рабочих тетрадей, черновиков и писем профессора, которая еще немного приоткрыла мир Арды для взоров читателя...

Короче говоря, мой вам совет — забудьте все, что я тут понаписал, возьмите книги первоисточника и почитайте.

MG





МЕГАХИТ

В этом выпуске:



Ultima IX: Ascension

на страницах 61–65



Как много в этом звуке для сердца геймера слилось... Это я про мегахиты. Совершенно удивительная вешь: казалось бы, игра как игра. Ну может быть, несколько получше, чем стандартная обойма. Но напрягаться-то чего так?

Непонятно. Все напрягаются, как могут, играют в мегахиты, невзирая на несделанные уроки и несданные экзамены. А потом с красными глазами и квадратной головой топают на пересдачу, думая только о стрейфах, юнитах и экспе... И что самое смешное — сдают.

Наверное, наша жизнь тоже игра. Для кого-то она не очень интересна, другие просто в восторге от возможности пожить здесь и сейчас. Они не обращают внимания на неудачи, или не ломаются под ветром означенных неудач, а просто сгибаются... чтобы, когда пройдет шквал, выпрямиться с улыбкой на устах.

Так давайте же поднимем бокалы за то, чтобы у всех нас жизнь была столь же прекрасна и удивительна, как мегахит!

И да пребудет с нами Сила.

Мастер Йогурт в соавторстве с Д. Матвеевым

SWAT 3

на страницах 66–68

Planescape Torment

на страницах 69–73

Прощальный поцелуй



каф-Малах









Ultima Ascension IX









Ни для кого уже не секрет, что Origin вместе с ролевым сериалом Ultima целеустремленно перебираются в Internet. Но это еще полбеды. Ultima вымирает в принципе. Народная петиция о передаче прав на разработку Ultima Underworld 3 независимой компании не возымела желаемого результата. Ultima Online 2 заявлена как заключительная игра на базе знакомой вселенной, потому что в Origin уже ведутся работы над онлайновой игрой нового поколения, но на основе иного, более совершенного ролевого мира. В этих условиях Ultima IX: Ascension, поспешно выпущенная на рынок к рождественским праздникам уходящего года в сильно глючном состоянии, становится прощальным поцелуем Аватара, который отправляется на заслуженный отдых.

Итак, как вы уже, должно быть, поняли, сегодня мы торжественно и с большой неохотой провожаем в последний путь самый продвинутый ролевой сериал на платформе PC. Сериал с двадцатилетней историей и девятью полноценными жизнями, состоящий более чем из десятка игр, часть из которых всего лишь дополняла основную сюжетную линию, разделенную на три самостоятельных трилогии. Например, Ultima 7 содержала в себе сразу две части, каждая из которых делилась еще на две, но в общем списке финальной трилогии она до сих пор считается за одну игру. А побочные ветви, представленные Ultima Underworld и Ultima Online, вообще никак не учитываются, когда речь заходит о стержневой группе игр в мире Ultima, из которых именно Ultima IX: Ascension стала заключительным актом, потому что Origin официально прощается с Аватаром, сделавшим ей имя и состояние. Прощается громко, с присущей ей помпезностью.

Игры во вселенной «Ультимы»

Мне удалось насчитать 18 более или менее обособленных игр во вселенной Ultima. Условно их можно разделить на три группы, которые и представлены в таблице. Кроме того, у седьмой части есть еще два add-on'а: Forge of Virtue и Silver Seed. Некоторое отдаленное родство с сериалом приписывают играм Wind Walker (японский вариант), Runes of Virtue 1—2 (не для PC) и Escape from Mount Drash. Игры серии Worlds of Ultima прямого отношения к миру основного сериала не имеют (Британнии там нет), но в них есть Аватар, и вообще их принято включать в «игрографию» Ultima.





Один из таких красавцев нападет на Аватара еще в нашем мире. Но здесь он будет относительно слаб, потому как в окружающей среде не действует привычная для Британнии магия, так что справиться с ним можно будет без особого труда. Чего не скажешь о его собратьях, встречающихся при дальнейшем прохождении игры.

Паспорт

Ultima IX: Ascension

Жанр:	adventure/RPG
Разработчик:	Origin
Издатель:	Electronic Arts

URL www.ultima9.com

Системные требования:

ОС:	Win95/98
Процессор:	Pentium II-266 МГц
RAM:	64 Мбайт
CD-ROM:	8x

3D-ускоритель



Особа, приближенная к императору

Действие сериала разворачивается в мире, параллельном нашему, где царит глубокое средневековье и успешно действуют законы магии. По сюжету в этот загадочный



В этом королевском замке начнет свои приключения Аватар. А в то же самое время прямо перед носом у противника возродится подставной или псевдо-Аватар, который будет тут же уничтожен бдительным стражем. Однако Guardian, хоть и подлец, дело свое знает на пять балов, следовательно, и на столь незамысловатую подставу не клюнет, а примется искать настоящего Аватара.

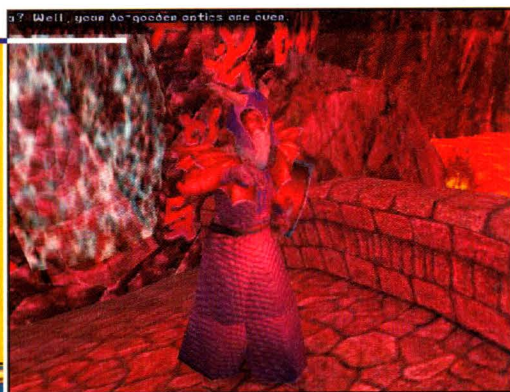


На пути Аватара частенько попадаются хитроумные механизмы, угрожающие его жизни. В качестве примера можно привести вот эти колья, внезапно поднимающиеся из-под земли, или неприметный лифт, опускающий героя в шахту, стены которой через несколько мгновений раздавят неосторожного персонажа.



мир попадает человек из нашей же реальности, который со временем становится местным королем (Лорд Бритиш) и деспотично, но мудро правит королевством Британния (именно так, с двумя буквами «н»), появившимся в третьей из игр.

К сожалению, одной мудростью всего спектра проблем решить практически невозможно, потому что иногда требуется настоящий герой, который готов взвалить на себя все тяготы очередной заварушки с кровавым мордобоем. Лорд Бритиш на такие подвиги не годится, значит, собственными силами не справится. Приходится пользоваться услугами третьего лица, Аватара, за которого и выступает игрок. Аватар тоже живет в нашем мире, но имеет уникальную магическую связь с Бритишем и способен при определенных условиях переходить границу реальностей. Такие условия ему и создают в каждой новой части игры, когда над Британнией нависает очередное темное предзнаменование.
В последней (третьей) трилогии, начавшейся в Ultima 7, Аватару противостоит могущественный демон Guardian, который действует по своим собственным законам чести и категорически не желает просто-напросто убить главного героя, а, наоборот, сохраняет ему жизнь, всячески ее осложняя и беспрерывно нападая на Британнию в целом.
В восьмой части Аватар нанес-таки ощутимый урон противнику и восстановил мирное существование королевства еще на 70 лет.
Но потом из недр планеты стали подниматься сомнительного происхождения столбы, полные темной магии, и на Британнию обрушились новые несчастья. Столбов этих оказалось ровно 8 штук, что полностью соответствует количеству добродетелей, на которых зиждется местный свод правил — Кодекс. В результате все добродетели сменили свой знак на противоположный, любовь стала ненавистью и так далее. Люди, сами того не осознавая, начали творить злые дела. На плохую дорожку вступил и Лорд Бритиш, который все-таки успел вызвать Аватара.



Старый друг и верный спутник Аватара лишился разума и охраняет одну из восьми потерянных рун. Демоны овладели его душой, поэтому герою не остается ничего иного, кроме как вступить в схватку с бывшим соратником.



Чувствуйте себя как дома

Начинаются приключения, как обычно, в нашем мире. Аватар встает из кровати ранним утром и под четким руководством «голоса сверху» приступает к подготовке будущего похода. Требуется найти одежду, научиться обращению с интерфейсом, выяснить, как сражаться и творить заклинания, как плавать и залезать на возвышенности. На эти первые шаги выделен дом Аватара и прилегающая к нему территория. Освоившись с управлением, нужно обратиться к цыганке, живущей неподалеку в парке. Она будет рада помочь Аватару перебраться в Британнию, но есть одно «но». Для начала требуется выбрать класс персонажа.
Процесс выбора оформлен несколько необычным образом и требует приличного знания английского языка. Цыганка задаст вам 8 вопросов, ответы на которые свидетельствуют о пристрастии игрока к тому или иному классу. По результатам опроса будет выбран превалирующий типаж, присвоен соответствующий итогу класс и повышен тот или иной параметр героя. А чуть позже, уже в Британнии, в сундуке обнаружится запас стартовых предметов, характерных для выбранного класса, и будет проведен повторный туториал, но уже в рамках средневекового государства. На этом вступительная часть заканчивается.

Старые песни о главном

С мелочами разобрались, теперь поразмыслим над сокровенным. Если бы меня спросили о причинах популярности сериала, то я, скорее всего, смог бы без запинки назвать три фундаментальных элемента,

не дававших ему загнуться раньше времени. Вот они: потрясающая графика, выдающаяся интерактивность игрового мира и крепкий сюжет. Звучит немного банально, зато как нельзя лучше отражает реальное положение вещей.
Графика прошла длительный путь от текстового оформления через изометрическую перспективу и до полной трехмерности. Но, независимо от выбранного способа реализации, движок всегда тормозил, потому что был рассчитан на самые современные железки. Так было в 1992 и 1994 годах, так получилось и ныне. Красота потрясающая, но требует таких аппаратных ресурсов, что играть нормально, без тормозов, дозволено будет не многим. Для порядка отмечу лишь то, что только деревья в некоторых ракурсах выглядят





страшновато. Все остальное разнообразно, четко и стильно. Конечно, в такой перспективе Британния еще не представала пред наши очи, но все равно любая мелочь кажется до боли знакомой.
Кстати, о мелочах. Именно за счет внимания к мелочам сериал в свое время выбился в люди и выделился из общей массы ролевых игр. Дело в том, что недавно упомянутая мною выдающаяся интерактивность игрового мира базируется на том, что любой предмет в игре несет свою смысловую нагрузку, а не является обыденным фоном для приключений. В доме Аватара работает телевизор, на пианино можно сыграть простенькую мелодию, почитать книги, стоящие на полках в комнате, включить свет в спальне. Аналогичная картина наблюдается в самой Британнии. Каждый предмет можно потрогать, выполнить с ним какое-то действие, переправить в инвентарь. Вокруг нет ничего случайного или бесполезного. Всему найдется достойное применение.
Крепкий сюжет предполагает наличие развитого и глубоко проработанного игрового мира. И мир этот (по размерам и проработанности) может достойно конкурировать с творениями Толкиена. Все события расписаны по годам, все персонажи и герои занимают четко отведенные для них места.
На практике сюжет удачно реализован в громадном количестве квестов, носящих как обязательный, так и факультативный характер. В игре полно NPC, с каждым из которых можно поговорить, взять задание на будущее, купить что-нибудь полезное. NPC и противники, между прочим, тормозят игру не меньше, чем графика, так как для каждого из них подгружаются не только текстуры, но и уникальные алгоритмы поведения, к сожалению, не блещущие серьезными зачатками разума.
Таким образом, все стандартные элементы сериала присутствуют и в девятой части, с той лишь разницей, что представлены они полигонами, а не спрайтами, сопровождаются красивыми мультфильмами и отменным музыкально-звуковым сопровождением. О таком уровне исполнения раньше нельзя было даже мечтать. Сегодня все это стало реальностью. И не только это, потому как, помимо базовых элементов, в игру заложены и некоторые другие, не менее интригующие возможности.



Из тени в свет перелетая

Первым делом следует отметить прогресс, достигнутый в управлении, потому что если принципы интерфейса (книга заклинаний, журнал, рюкзак для инвентаря) остались нетронутыми, то координация движений Аватара поменялась самым кардинальным образом. И виной тому — объемный движок, вытеснивший изометрическую проекцию. Другими словами, в игре появилась камера, которой тоже надо как-то (читай — разумно) вертеть. Поэтому мышь управляет камерой, курсор показывает направление движения, правый клик перемещает героя по игровому полю, а левый служит приказом к исполнению действий. А уж если сильно приспичит, то можно переключиться на извращенный вид от первого лица. Привыкнуть, конечно, тяжело, но, думается мне, предложенный вариант является единствен-

Секретная база

В самом начале игры (у дома Аватара в исходном мире) игрок замечает большие ворота, которые нельзя открыть обычным способом, потому что они заперты неизвестно кем и когда. Но если влезть (кнопка «С») на конструкцию, где подвешен тренировочный манекен, и прыгнуть через забор (пробел), то Аватар попадет на небольшую площадку неизвестного предназначения. У подножия огромного дерева в высокой траве спрятан рычаг, который открывает несколько весьма любопытных порталов. Первые пять из них облачают героя в забавные костюмы, а все остальные переносят его в разные, весьма примечательные участки Британнии.







Название		Год выпуска
Ultima		
	Ultima 0: Akalabeth	1979
Первая трилогия	Ultima I: The First Age of Darkness	1980
	Ultima II: The Revenge of the Enchantress	1982
	Ultima III: Exodus	1983
Вторая трилогия	Ultima IV: Quest of the Avatar	1985
	Ultima V: Warriors of Destiny	1988
	Ultima VI: False Prophet	1990
Третья трилогия	Ultima VII part 1: The Black Gate	1992
	Ultima VII part 2: Serpent Isle	1993
	Ultima VIII Pagan	1994
	Ultima IX Ascension	1999
Ultima Underworld		
Ultima Underworld 1: The Stygian Abyss		1991
Ultima Underworld 2: The Labyrinth of Worlds		1992
Ultima Online		
Ultima Online		1995
Ultima Online: Second Age		1998
Ultima Online 2		2000
Worlds of Ultima		
Savage Empire		1990
Martian Dreams		1991



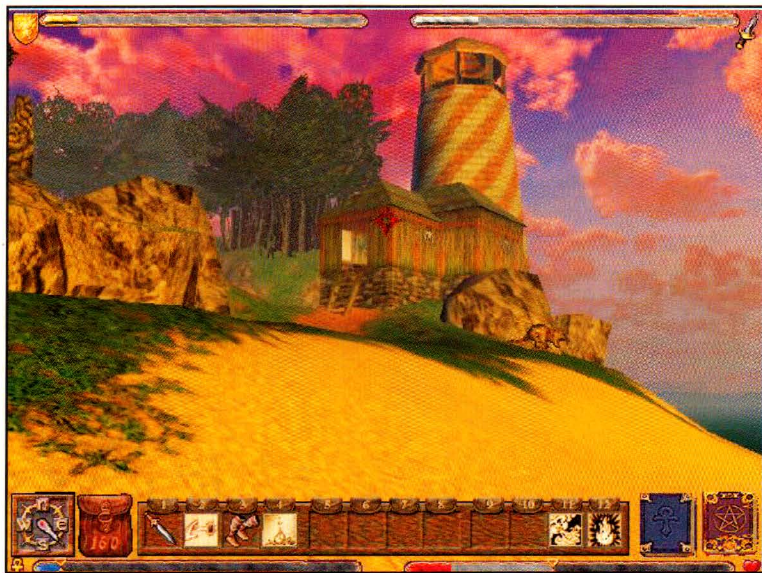
Прозрачное оружие в руках — результат действия озверина, по крайней мере, мы не светимся, как елочный фонарь, а убойная мощь все так же возрастает в четыре раза.

ным по-настоящему верным и уж точно самым оптимальным. Следующее откровение связано с самим Аватаром. Опять он стал блондином мужского пола и путешествует исключительно в гордом одиночестве. Такого жесткого ограничения требуют сюжет и слишком сложный движок, чтобы на нем можно было управлять группой героев. Что-то похожее (по движку) ждет нас в третьих «Аллодах». Интересен и тот факт, что даже воин обладает минимальными способностями к магии. Более того, магия носит повседневный характер и используется очень часто, например чтобы открыть очередную дверь. А уж заучивание нового заклинания вообще смахивает на тайный ритуал, в котором необходимые ингредиенты сжигаются на специальном алтаре. Работает магия, как и боевые элементы, в реальном времени. Но и здесь есть другая сторона медали. Я до сих пор не могу свыкнуться с тем, что каждая пятая дверь в игре открывается только тогда, когда перед ней зажжены все свечи. Какая-то нестандартная логика прохождения, согласиться с которой не представляется возможным.

Не ударили в грязь лицом разработчики и при создании игрового мира в целом. Он не разделен на уровни, а представляет собой единую карту. Есть дорога? Значит, она куда-нибудь да выведет героя. Есть замок, дом, башня или крепость? Значит, туда можно зайти и разведать обстановку боем или мирным диалогом с обитателями. Совсем недавно мы уже восхищались игрой The Nomad Soul, где был настоящий город, по которому бродил главный герой. Перенесите мысленно этот город в средневековый мир и добавьте к нему природные пейзажи. В итоге получится Британния.

Птичий помет

Ничего идеального на свете не существует, а может, и существует, но столь идеально, что мы этого не замечаем. Поэтому даже у потенциального хита имеются свои недостатки. Самый печальный из них — на корню загубленные ролевые элементы. Скажем так, их почти нет. Какие-то невнятные графические индикаторы силы удара, защиты, маны и здоровья, характерные для боевого рогалика, пришли на смену бесчисленным экранам с параметрами и навыками. Нетрону-









той осталась только увесистая система магии, то есть ролевая основа в девятой части слаба как никогда. Вероятно, это должно понравиться любителям аркад, квестов или приключений. Ролевики плачут. Конечно, наглядность индикатора выше, чем у цифрового обозначения, но ведь это означает, что пока броню не нацепил, узнать ее характеристики невозможно. И даже когда нацепил, точного значения защиты не выяснить.
Своеобразным болеутоляющим в этих условиях становится насы-



щенное загадками прохождение. Чуть ли не каждая дверь открывается спрятанным ключом или магией, заныканным рычажком или еще каким-нибудь хитрым механизмом. Правда, вскоре такой подход начинает утомлять. На втором месте прочно обосновались непомерные системные требования. Несмотря на десяток настроек, связанных с качеством изображения и количеством выдаваемых кадров, даже на самом низком уровне графики с очень мощной видеокартой дискретность движка оставляет желать лучшего. Правда, Origin штампует патчи один за другим, немного погорячившись со сроками выхода игры, и обещает увеличить количество fps аж в два раза. Безобразно ведут себя NPC, когда дело касается драки или любой другой конфликтной ситуации. Они галантно здороваются и произносят какие-то отвлеченные фразы при встрече, всячески изображая из себя разумных персонажей, но стоит только появиться агрессивно настроенному противнику, как прямо на глазах NPC тупеют и никоим образом не реагируют на приближающуюся опасность. Видимо, навороченные алгоритмы поведения оказались еще одним серьезным фактором тормознутости, и в последний момент их обрезали умные дядьки.



Весы правосудия

Потенциальный хит ругать всегда трудно, но, согласитесь, молчать еще хуже. Поэтому сейчас я попытаюсь собрать воедино разрозненные элементы игры, плюсы и минусы ее деталей и взвесить все «за» и «против». На одной чаше весов окажется динамичный движок и анимация персонажей с разнообразием и качеством текстур. Грамотное звуковое и музыкальное оформление. Сюда же добавляем мощную систему магии, оригинальный игровой мир, построенный на авторской концепции, множество квестов и логических загадок, которые предстоит выполнить, и высочайшую детализацию. На другой чаше весов — мертвая ролевая система, глючный и медлительный движок, некоторая унылость и однообразность прохождения.
В результате плюсы, конечно же, компенсируют и превосходят минусы. Ultima 9 понравится скорее любителям приключений с мощным компьютером, чем фанатам классических ролевиков.
Но и это здорово! MG

Рэй Делгадо

Добрые глаза под шлемом

SWAT 3



Паспорт

SWAT 3

Жанр:	action/simulation
Разработчик:	Sierra Studios
Издатель:	Sierra Studios

URL http://www.sierra.com

Системные требования:	
Процессор:	Pentium 233 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-ускоритель

Сначала был квест. Квест неплохой — достойный представитель длиннющего сериала. Потом появилось нечто настолько чудовищное, что народ выпал в осадок. Не квест, не игра, а вообще ничто под гордым названием Police Quest: SWAT. Потом появилась стратегия, которая оказалась очень удачной, и создатели даже начали подумывать о том, что надо бы сделать еще одну стратегию. Ничего принципиально не менять, а просто добавить разных примочек и заработать денег.

Планы пришлось менять. Дело в том, что на рынке появились игры доселе неизвестного жанра, игры, которые сразу же стали очень популярны, игры, в которые играли все. Симуляторы действий различных спецназов, СОБРов и прочих Радуг. Как это обычно и бывает, компании быстро поняли, что пока модно — надо выпускать побольше всего подобного, побольше! Видимо, что-то в этом роде решила и небезызвестная Sierra, после чего SWAT 3 стал не стратегией, а этим самым СДС (симулятором действий спецназа).

Историческая справка: сперва были Space Quest 1—4 (квесты). Потом был тихий ужас. Потом была эдакая стратегия под названием Police Quest: SWAT 2, внешне немного смахивавшая на «Синдикат». И вот SWAT 3, все снова изменилось, и снова в лучшую сторону.

Итак, приступим к вскрытию, как говорит один мой коллега.

Муки творчества

Создается впечатление, что сейчас самое сложное для создателей игры — это придумать сюжет. С одной стороны, сценаристов можно понять — у человеческой головы есть свои пределы, и бесконечно выжимать все новые и новые сюжеты невозможно, но, с другой стороны, становится как-то обидно: неужели нас за людей не считают?

Это я к вопросу о «сватовском» сюжете, вернее, его отсутствии. Нет, в режиме «Карьера» периодически наблюдается нечто, что, вероятно, по мнению создателей, должно обозначать для игрока сюжет. Вот оно честно и обозначает. В Лос-Анджелесе надо предпринять ряд действий, чтобы не взорвалась ядерная бомба. Вот и весь сюжет.

Хотя, если посмотреть на вопрос с другой точки зрения, зачем он сдался, сюжет этот в СДС? Все равно гораздо проще вообразить себя простым омоновцем, который ходит на войну в городе как на работу, успел привыкнуть ко всей этой суматохе, и ему уже совершенно все равно, кого конкретно надо грохнуть в следующей миссии. Звучит романтично, не правда ли? Поэтому давайте не будем ругать отличную игру за сюжет (возможно, ее создатели специально так все сделали, а не по недомыслию) и перейдем к делу.

Структура

В игре присутствует несколько режимов, а именно два: «Одиночная миссия» и «Карьера». В первом случае вам предлагаются на выбор все миссии из второго режима, причем вы можете выбрать любую из них, независимо от ее местоположения в «Карьере». Экран выбора — это карта Лос-Анджелеса, где точками обозначены возможные места применения силы.

В режиме «Карьера» вы проходите все миссии в более или менее строго заданной последовательности. Попутно вам рассказывают,



Видите здание на рисунке? Вот его и предстоит очистить от террористов целиком и полностью. И их там значительно больше, чем вас тут, а ваша задача — сделать так, чтобы было наоборот.

зачем именно в этом доме засел юноша с винтовкой и почему его преждевременная смерть или арест так сильно помогут делу. Затем придется уточнить состав своей команды, набрать оружия (вернее, согласиться с тем набором, что у вас уже есть), и вперед и с песнями — стрелять.

Команда

Сначала придется решить, кем будете вы. Затем выбрать имя, фамилию, погонялово, простите, кликуху, расу, возраст и прочие принципиальные моменты личности. И уже после всего происходит выбор сотрудников, причем, так как сотрудники похожи друг на друга как гайки из одной коробки, на этот счет можно особенно не напрягаться, а спокойно хватать первых попавшихся под руку.

Не могу не отвлечься. Дело в том, что если Rainbow Six 1 и 2 были в значительной степени стратегическими играми, то есть надо было планировать всю операцию, рассчитывать маршруты для каждого солдата и заниматься иной подобной деятельностью, то SWAT 3 по своей жанровой принадлежности, скорее, ближе к action. И это даже хорошо, так как, избавленная от всей этой стратегической шелухи, она стала более симуляторной, чем предшественники. Действительно, как вам кажется: часто спецназовцы на задании напрягаются, пытаясь точно следовать указаниям начальства, данным до начала операции, когда ни точное количество бандитов не известно, не их рекогносцировка... К тому же бандиты — они такие же люди и поэтому на одном месте не стоят, а прогуливаются, так что попытка четко регламентировать поведение подчиненных и соратников внесла бы в игру некоторый налет, хм, наигранности, простите за каламбур.

К чему это я?.. А... Так вот, выбор команды не играет такой принципиальной роли, как в RS2, да и избавление от необходимости долго и занудно расставлять way-point'ы нельзя не поприветствовать. Все сделано очень грамотно. Правильно.

Однако не надо думать, что сватовский спецназовец — это бессловесная скотинка, которая и слова вымолвить не может, дабы наставить на путь истинный соратников своих. Все как раз наоборот.

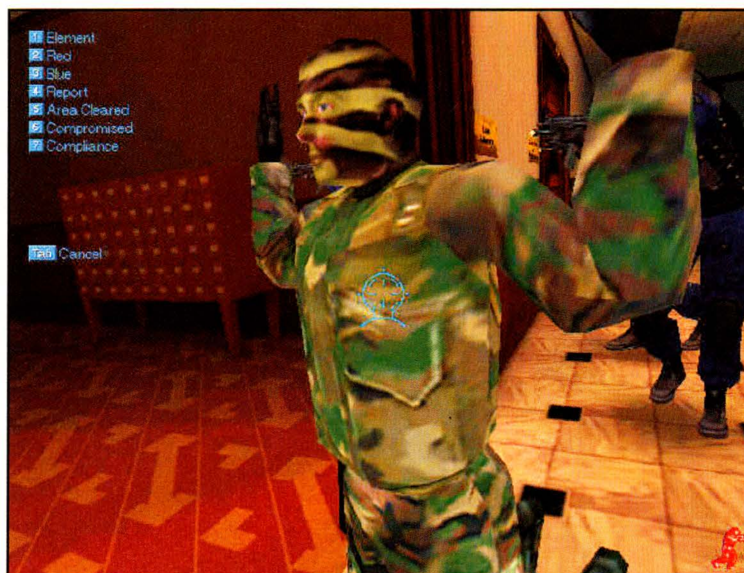
По умолчанию остальные члены вашей команды тусуются у входа в помещение, разбираясь с теми преступными элементами, которые попадаются им на глаза. В верхнем правом углу экрана есть список команд (семь штук, вызываются цифрами от 1 до 7), многие из которых имеют собственные подменю. Вот с помощью них-то группа и управляется. Они охватывают, пожалуй, все возможные ситуации.

Так вот... Если вдруг ситуация сложится такая, что стрелять сильно начнут — посылайте вперед кого-нибудь из подчиненных, но ни в коем случае не ходите сами. Дело в том, что отреспавниться в следующем солдате вам никто не даст: если убили — то все, привет, миссия провалена. Обидно, но действенно: привыкаешь держать голову на уровне пупка.

Чтобы морально подготовиться к тому, что вас ждет, очень рекомендую посетить раздел Education, который находится в «Одиночной миссии». Там вам напишут, расскажут, а местами и продемонстрируют, как надо себя вести в той или иной ситуации. Энциклопедия очень большая и подробная, сделана занятно, вот только, к сожалению, толку от нее никакого, ибо там показано, что надо делать в той или иной ситуации, но ни слова не сказано о том, как это надо делать.

Ух, поуправляю!

Вот так, ненавязчиво, мы пришли к беседе об управлении. Оно не отличается колоссальным удобством, но пользоваться им можно. На функциональных клавишах «висят» разнообразные технологические примочки, без которых



Этот раскрашенный красавец — самый знатный террорист на этаже. Но тем не менее газ подействовал и на него: сдался подлец и даже ручки задрал. Ощущение, что сейчас прикладом по физиономии своей крашеной схлопочет...

спецназовец как без рук. С 1 по 7, как уже упоминалось ранее, команды остальным героям. Все остальное — стандарт, за исключением, пожалуй, трех клавиш, которыми есть соблазн не пользоваться вообще, но делать этого нельзя ни в коем случае.

Кнопки эти — «наклон влево», «наклон вправо» и «отмена наклона». Помните, нечто подобное было в RS2, только там корпус возвращался в нормальное положение автоматически? Вот-вот, только здесь, чтобы выпрямиться, придется нажать на кнопку. И оно, как это ни странно, себя более чем оправдывает.

Вся фишка в том, что если, наклонившись, выглянуть из-за угла, то шансов получить пулю в середину головы значительно меньше, чем когда вы, такой красивый, аки слон, вываливаетесь в проход. Этим надо пользоваться постоянно, иначе жизнь ваша будет недолгой, но зато умрете вы не в постели.

А так, обычное управление. Ах, да. При нажатии правой кнопки мыши спецназовец переходит на быструю рысь. Это тоже полезно: медленным и печальным шагом преодолевать стометровки довольно скучно.

А?! Что?! Где?!

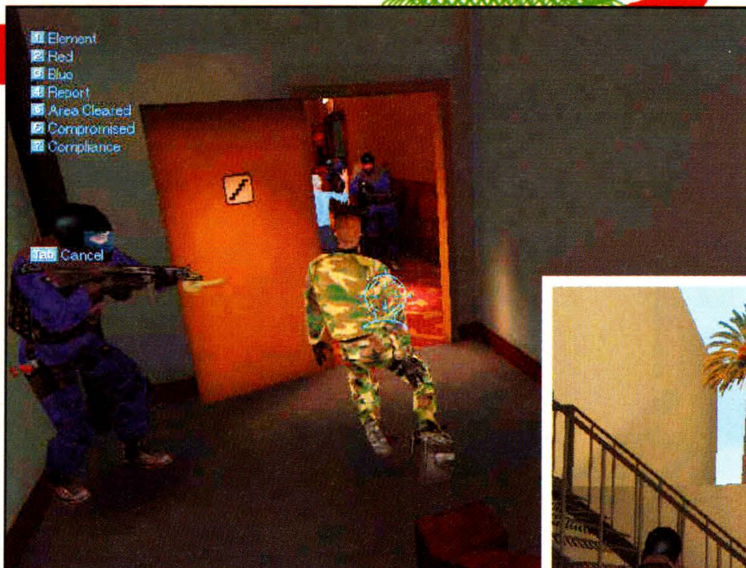
Согласно сюжету, исключительно в Лос-Анджелесе. Но все равно разнообразия хватает: дневные и ночные операции, освобождение заложников и разминирование станций метро, деактивация взрывных устройств в государственных учреждениях и уничтожение особо злых террористов. Иногда придется возвращаться на места боевой славы, так что скоро город будет восприниматься как родной.

А карты огромны. Представьте себе... ну, к примеру, 10-этажное здание приличной площади. Представили? А теперь вообразите, что очистить его от отбросов общества надо не только за ограниченное время, но и усилиями всего 5 человек, считая вас, любимого! Задача, мягко говоря, нетривиальная, что хорошо: надоела обыденность в играх.









А этот герой крался в надежде всех застрелить сзади, и вот докрался — мой героический товарищ его шлепнул. И так будет со всяким, кто покусится!!!



А теперь, девочки, все вместе: «А тра-ля-ля-ля, а тра-ля-ля-ля!» Ничего получается, да, мальчики? Очень даже ничего, особенно если учесть то, что мы уже немолодые серьезные мужики.

И глядя в черную прорезь прицела

Вот про оружие и говорить особо нечего. Оно есть, его много, но все невыразительное и скучное. Вернее, даже не сколько скучное, сколько однообразное. Ну какая разница, застрелил ты гада из автомата или винчестера, если и тот и другой эффект дают практически одинаковый: красное пятно на мундире? Это большая недоработка, остается только надеяться, что она будет исправлена тем или иным патчем. Не дело это, когда выстрел из винчестера большого калибра не уносит голову вместе со шлемом к дальней стене, а заряд картечи не в силах разбить зеркало!

Зато на амуниции и вспомогательных видах нападения разработчики оттянулись. Чего стоят одни газовые гранаты! Мечта, а не штука: открываешь дверь в комнату, кидаешь туда баночку CS, после чего слышишь кашель. Заходишь, видишь террориста, который выкашливает на пол собственные легкие, после чего избавляешь его от мучений. Ах, советую попробовать, это так прекрасно!

А еще есть световые гранаты, комплекты пластиковой взрывчатки для открывания дверей, кусачки для той же потребности. Кстати, знаете, что фонарем, который крепится на автомате, можно слепить противника? Нет? Да, я тоже не знал. В нужный момент просто врубаешь луч, и человек на несколько секунд теряет ориентацию в пространстве.

И глядя в черный экран монитора

Сделано все пристойно. Поддерживаются ускорители, приличные разрешения, при этом системные требования относительно умеренные и при желании всегда можно настроить детализацию так, чтобы ничего не тормозило (о «трешках» и тому подобных механизмах речь, естественно, не идет). Немного раздражает полная неинтерактивность окружения. Ну хотя бы стекла бились... Так нет, в окнах от очереди из «калашникова» остается скромная россыпь дырок.

Зато двигаются персонажи очень приятно. Motion Capture невероятно качественное и разнообразное, когда тетка в полотенце падает на колени, она именно падает на колени, а не складывается, как кресло-кровать.

В общем, графика именно такая, какой ей должно быть. Местами, правда, довольно смешна: например, у спецназовцев из шлемов виднеются большие добрые глаза. Как у коров. А как они ими моргают робко! Плакать хочется.

Мультиплейера нет. И не предвидится.

Итак, господа, что тут можно сказать?

Игра вышла качественная, симпатичная и увлекательная. Играть в нее можно, играть в нее нужно, так как лучше СДС, чем SWAT 3, на данный момент не существует и не предвидится.

А ведь это о чем-то говорит, не так ли?

Враги

Долго я сидел и думал, как назвать эту врезку, но так ничего и не придумал. В SWAT 3 враги — это именно враги, а не монстры, оппоненты или кто-нибудь еще. Начнем с того, что они обладают всеми способностями ваших коллег — не умнее и не глупее. Правда, можно регулировать уровень сложности — от Easy до Hard. Вот так-то и начинается самое интересное.

Вспомните, как регулируется уровень сложности в подобных играх? Очень просто регулируется: вместе с его повышением террористы постепенно превращаются в суперменов. И стреляют они через полкарты прямо в глаз, и видят они вас сквозь стены, и пули от них отскакивают... Не очень реалистично, правда?

В SWAT 3 ситуация принципиально другая. Уровень сложности Easy. Враги стреляют четко, но со средней скоростью, то есть нет такого, что вошел в комнату, успел заметить террориста, получил пулю в глаз, умер. Есть время для маневра. Хотя давайте рассмотрим поведение одного террориста в одной ситуации на разных уровнях сложности. Исключительно для наглядности.

Easy. Увидев спецназовца, террорист открыл дверь и ушел в комнату, при этом оставшись в поле зрения.

Medium. Увидев спецназовца, террорист открыл дверь и ушел в комнату, пригнулся и начал вести прицельный огонь из автомата, отчаянно ругаясь при этом.

Hard. Увидев спецназовца, террорист открыл дверь и ушел в комнату, забежал за угол и начал вести прицельный огонь из автомата, предварительно застрелив заложника.

Вот вам и все уровни сложности вместе с AI впридачу. Конечно, понимаешь, что это все скриптовые действия и на самом деле террористы ничего подобного не думали, но когда выясняется, что во время победоносного захвата здания ваша группа была окружена добрыми дядями в масках и теперь остается только прорываться с боем, причем вам даже героически погибнуть не дадут — просто шлепнут с дальней дистанции, как сильно бешеную собаку... Впечатляет, знаете ли.

Компьютер тщательно соблюдает все правила, вернее, делает вид, что их соблюдает. Когда террорист замечает спецназовца, он начинает громко орать в том смысле, что пришли злые менты и сейчас всех убьют насмерть. Если подойти к врагу со спины, то компьютер сделает вид, что вас не замечает до самого последнего момента (не как в RS2, где можно было спокойно идти по совершенно пустому коридору, а затем за три секунды о вашем местоположении знал весь район. Откуда узнали — не уточнялось).

В общем — реализм!

А вот разнообразие оппонентов невелико, все они, что естественно, — люди. Правда, периодически попадаются «именные» враги, вернее, поименованные. Таких не очень много, и присутствуют они в основном для усложнения жизни простому спецназовцу, так как по поводу них обычно в задании присутствуют отдельные примечания. Как правило, этих товарищей надо арестовывать, а не убивать.

Теоретически ваше начальство вообще не любит высокую смертность среди подозреваемых. Но это не должно останавливать твердую руку героя, который собирается выбить мозги плохому парню. Если это не «поименованный террорист», то никого его смерть не расстроит.

Единственный момент, когда оппоненты ведут себя несколько странно, — это когда пытаешься заставить их сдаться. Некоторые на оклик «Бросай оружие, так тебя и разэтак» немедленно открывают огонь по источнику крика, другие пытаются убежать, третьи сдаются... В общем, как повезет. MG

И одного мира мало



каф-Малах

Заземлите себя с помощью антистатического коврика или другого хорошо заземленного объекта. Как следует заземлите. Ремни безопасности можно не пристегивать. Все равно вырвет с корнем, ибо следующие несколько страниц журнала полностью и безраздельно посвящены новой сногсшибательной ролевой игре от ставших уже культовыми разработчиков, совсем недавно подаривших нам Baldur's Gate. И вот очередная игра от той же самой команды, и новый хит в популярном нынче жанре. А ведь все еще только начинается, и в разработке уже находятся три абсолютно самостоятельных проекта — Icewind Dale, Baldur's Gate 2 и Neverwinter Nights, обещающие поднять планку качества в исполнении ролевых игр на совершенно недосягаемый для остальных компаний уровень.

Baldur's Gate была в первую очередь ориентирована на доскональное следование правилам AD&D в хорошо всем знакомом мире Forgotten Realms. С одной стороны, известность выбранной вселенной делала процесс знакомства с игрой максимально легким для широких слоев общества, но, с другой — эльфы, гномы и прочие обезьяны успели порядком надоесть, потому как, возможно, предыдущие игры и не так явно вписывались в каноны AD&D, но стандартные для этих правил расы и формулы использовали на все 100%. Да и ролевая система, если уж быть честным, оказалась чересчур сложна для тех, кому по нраву пришелся Diablo, поэтому, несмотря на очевидную хитовость игры, у нее все же появились малочисленные недоброжелатели.

Разрабатывая Planescape: Torment, в Bioware решили пойти несколько иным путем, что привело к одновременному упрощению одних элементов и усложнению других. В результате получилось нечто на движке от Baldur's Gate и по правилам AD&D, но в мире Planescape, который может дать Forgotten Realms десять очков форы и ничего при этом не потерять.

Без грима повседневности...

Разобраться в игре, не зная, что такое Planescape, не представляется возможным. Поэтому данный термин требует краткого, но доходчивого разъяснения. Возьмем в качестве точки отсчета два других, хорошо известных мира — Dragonlance и Dark Sun. Первый знаменит драконами и постоянным противостоянием белых, черных и красных магов, то есть извечной войной Добра и Зла. Второй представляет собой пустынный мир, борющийся за выживание, а не за победу хороших или плохих. Здесь каждый за себя, а не за идею. Очевидно, что у каждой из указанных



Паспорт

Planescape Torment

Жанр:	Hardcore RPG
Разработчик:	Black Isle
Издатель:	Interplay

URL http://www.planescape-torment.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium-166 МГц
RAM:	32 Мбайт





К сожалению, лобовая атака обернулась против героев. К счастью, есть запасной вариант. Нужно лишь подняться на третий этаж этого бандитского притона и взять там силой у одного нехорошего человека ключ, открывающий обходной путь. Этот пример удачно демонстрирует многовариантность квестов в игре.

вселенных есть своя специфика, которая и делает данный мир уникальным и популярным для конкретного игрока. А вот Planescape скромно объединяет в себе ВСЕ из миров AD&D, потому что вселенная эта состоит из плоскостей (planes), на которых и расположены взятые в качестве примера Dragonlance и Dark Sun, да и оставшаяся сотня игровых миров.

Итак, плоскости. Плоскости — это совокупность из одного или нескольких миров, размером от одной планеты до целой галактики. Всего их насчитывается свыше 20 штук со своими названиями и особенностями, проявляющимися в населяющих их существах и действующих законах магии и физики. Скажем, маг, специализирующийся в сфере Воды, окажется полностью бессильным в одном из миров Плоскости Огня. А волшебная составляющая, наложенная на меч, выкованный в Первичной Материальной Плоскости, потеряет свой эффект при переходе на плоскости, значительно удаленные от родного мира. Более того, каждая из плоскостей плотно заселена самыми различными существами и демонами (fiends), которые ведут между собой многовековую войну. Именно благодаря тому, что демоны заняты собственными внутренними разборками (Blood War), остальные миры живут относительно спокойно и решают местные проблемы, изредка отвлекаясь на вторжения извне.

Навигация между плоскостями осуществляется при помощи порталов, наибольшая концентрация которых наблюдается в окрестностях уникального, так сказать, города под названием Sigil. Порталы хорошо охраняются, и для прохождения через них нужно для начала раздобыть соответствующий случаю ключ, а уж потом пытаться перейти в иной мир. Управление городом порталов возложено на Lady of Pain, загадочную нейтральную силу, которая обладает несоизмеримым могуществом, сдерживающим даже божественных существ от необдуманных поступков. Только благодаря ей в городе соблюдается хотя бы минимальный порядок. Именно отсюда, из своеобразного центра вселенной, начнет свои приключения героического вида юноша без определенного места жительства.

...и определенного места жительства

Если внимательно приглядеться к подавляющему большинству героев современных ролевых игр, то становится понятно, что все они относятся к людям без определенного места жительства, или, попросту, к бомжам. Поэтому, когда в следующий раз эти удивительные существа будут прижиматься к вам в городском транспорте, имейте в виду их перспективный потенциал к спасению всех и вся и проникнетесь чувством приобщенности к великому.

Герой из Planescape: Torment в полной мере унаследовал традиции своих многочисленных предшественников и, более того, умудрился привнести кое-что свое. Во-



Фракции

Athar (Defiers, Lost)

Философия: «Боги — лжецы и лицемеры, настоящие высшие силы существуют за пределами человеческого восприятия».
Лидер: Terrance
Штаб-квартира: Shattered Temple (Lower Ward)
Родная плоскость: Astral
Союзники: Believers of the Source
Враги: —

Believers of the Source (Godsmen)

Философия: «Жизнь зародилась и развивается благодаря одному священному источнику».
Лидер: Ambar Vergrove
Штаб-квартира: Great Foundry (Lower Ward)
Родная плоскость: Ethereal demiplanes
Союзники: Athar, Doomguard
Враги: Bleak Cabal, Dustmen

Bleak Cabal (Bleakers, the Cabal, Madmen)

Философия: «Смысла нет ни в чем. Вселенная бессистемна и бессмысленна».
Лидер: Lhar
Штаб-квартира: The Gatehouse (Hive Ward).
Родная плоскость: Pandemonium
Союзники: Doomguard, Dustmen, Revolutionary League
Враги: Fraternity of Order, Harmonium, Mercykillers

Doomguard (Sinkers)

Философия: «Вселенная умирает по своей природе, и сопротивляться этому не надо».
Лидер: Pentar
Штаб-квартира: Armory (The Lady's Ward)
Родная плоскость: Negative Energy Plane
Союзники: Bleak Cabal, Dustmen
Враги: Fraternity of Order, Harmonium

Dustmen (The Dead)

Философия: «Жизнь человека — самый большой обман во вселенной. Правда только в настоящей смерти».
Лидер: Skall
Штаб-квартира: Mortuary (Hive Ward)
Родная плоскость: Negative Energy Plane
Союзники: Bleak Cabal, Doomguard.
Враги: Society of Sensation, Sign of One

Fated (Heartless, Takers)

Философия: «Мы сами являемся кузнецами своего счастья, поэтому винить в неудачах других неправильно».
Лидер: Duke Rowan Darkwood
Штаб-квартира: Hall of Records (Clerk's Ward)
Родная плоскость: Ysgard
Союзники: Free League, Mercykillers
Враги: Harmonium

Fraternity of Order (Guvners)

Философия: «Все живет по законам, которые надо научиться использовать или обходить в свою пользу».
Лидер: Hashkar
Штаб-квартира: City Court (The Lady's Ward)
Родная плоскость: Mechanus
Союзники: Mercykillers, Harmonium

первых, имя у нашего первопроходца — Безымянный (Nameless One). Во-вторых, он принципиально не помнит ничего о своем прошлом и настоящем и всю игру пытается выяснить эти столь важные для него данные. И, наконец, в-третьих, стартует Безымянный прямо из морга, куда его якобы мертвое тело привезли местные чернорабочие — заботливые зомби. Тут выясняется, что герой наш неким образом бессмертен, а на спине у него обнаруживается татуировка с руководством к действию, которое ему поможет прочесть первый из храбрых спутников — летающий череп. Происхождение татуировки остается загадкой, но, поскольку других наметок пока нет, приходится довольствоваться имеющимся и следовать за первыми сумбурными подсказками. Ну как, чувствуете бредовость ситуации и навороченность игрового мира? Я честно предупреждал о необходимости заземления, так что претензии в мой адрес не принимаются.

Косметический ремонт ходовых частей

Чтобы немного разрядить обстановку и снять накал страстей, предлагаю поговорить о движке, а потом вернуться в область тонких ролевых материй. Никаких кардинальных изменений, как и следовало ожидать, в графическом движке не наблюдается, да и быть их там не может. За столь короткий срок, что игра была в разработке, придумать, а главное — реализовать, что-то по-настоящему новое невозможно, поэтому авторы взяли исходный материал и немного его подправили. В результате ощутимо возросла скорость графики, добавились многочисленные визуальные эффекты, сопровождающие, например, особо удачные удары по противнику, увеличилось количество кадров анимации на душу населения. Персонажи научились нехитрым почесываниям и подбрасываниям, которые помогают скоротать время, уходящее впустую. Чаще стали появляться отдельные реплики, оповещающие о наборе нового уровня или о критическом попадании по врагу. Звуки и музыка, меняющиеся в зависимости от ситуации на экране, также находятся на высоте.



Вот таким спецэффектом, сопровождающимся дрожанием экрана, оформлен критический удар по врагу, нанесенный моим недавно приобретенным мультиклассовым персонажем, воином-магом.



Другими словами, четыре диска до отказа набиты плоскими детализированными фонами в изометрической проекции, нарисованными от руки, столь же плоскими персонажами, NPC и противниками, которые научились драться между собой, и приличным количеством промежуточных мультфильмов.

Заметно пострадал интерфейс. Правда, в лучшую сторону. Он приобрел эстетику и замысловатость форм в противовес красоте, но примитивной угловатости своего аналога из Baldur's Gate. При этом, что очень важно, была полностью сохранена функциональная пригодность, но в иных, более совершенных, визуальных формах. Теперь правая кнопка мыши вызывает отдельное для каждого персонажа меню, одновременно переводя движок в состояние паузы. Похожая ситуация складывается при попадании в инвентарь или окно статистики, где по полочкам разложены характеристики персонажа. Пауза продлится до тех пор, пока вы не вернетесь в игру или не запустите время по собственному желанию.

Остались нетронутыми принципы сохранения игры. Если рядом находится противник, то программа откажется выполнять эту вашу волю и одновременно запретит отдых. Да и большинство прежних установок, влияющих как на работоспособность игры, так и на сам процесс прохождения, присутствуют в Planescape в оригинальном составе. А теперь, как и обещал, возвращаюсь к главному —

Враги: Xaositeccts, Revolutionary League

Free League (Indeps)
Философия: «У каждого может быть свое мнение насчет глобальных вопросов мировоззрения».
Лидер: —
Штаб-квартира: Great Bazaar (Market Ward)
Родная плоскость: Outlands
Союзники: Fated
Враги: Harmonium

Harmonium (Hardheads)
Философия: «Наша цель — мир, и неважно, какими способами мы его добьемся».
Лидер: Sarin
Штаб-квартира: City Barracks (The Lady's Ward)
Родная плоскость: Arcadia
Союзники: Guvners, Mercykillers
Враги: Indeps, Revolutionary League, Xaositects

Mercykillers (Red Death)
Философия: «Основа всего — правосудие».
Лидер: Formerly Mallin, now Alisohn Nilesia.
Штаб-квартира: Prison (The Lady's Ward)
Родная плоскость: Acheron
Союзники: Harmonium, Guvners
Враги: Often Sensates, Signers, Revolutionary League

Revolutionary League (Anarchists)
Философия: «Ложь и алчность обуяли другие фракции, поэтому они должны быть уничтожены».
Лидер: None
Штаб-квартира: Mobile
Родная плоскость: Carceri
Союзники: Doomguard, Xaositects
Враги: Harmonium, Guvners

Sign of One (Signers)
Философия: «Вселенная существует на базе воображения людей».
Лидер: Darius
Штаб-квартира: Hall pf Speakers (Clerk's Ward)
Родная плоскость: Beastlands
Союзники: Sensates
Враги: Bleak Cabal, Harmonium

Society of Sensation (Sensates)
Философия: «Вселенная познаваема лишь через чувства человека».
Лидер: Erin Montgomery
Штаб-квартира: Civic Festhall (Clerk's Ward)
Родная плоскость: Beastlands
Союзники: Signers; ocassionaly Indeps and Guvners
Враги: Doomguard; often Mercykillers, Dustmen

Transcendant Order (Ciphers)
Философия: «Сначала делай, потом думай, или просто положись на свое подсознание, и оно сделает все само».
Лидер: Rhys
Штаб-квартира: Great Gymnasium (Guildhall Ward)
Родная плоскость: Elysium
Союзники: Most factions
Враги: Harmonium

Xaositects (Chaosmen)
Философия: «Хаос — основа мироздания».
Лидер: Karan
Штаб-квартира: Hive (Hive ward)
Родная плоскость: Limbo
Союзники: Doomguard, Bleakers
Враги: Harmonium, Guvners.



Интереса ради попробовал напасть на мирного NPC высокого уровня. Получилось красиво, но безрезультатно. Для меня, естественно, безрезультатно, а не для потенциальной жертвы.

отметит, что при переходе на новый уровень герой будет получать два дополнительных очка к максимальному здоровью. Такая наглядность изложения сложных математических расчетов безусловно радует и, что характерно, сохраняется на протяжении всей игры. Достаточно щелкнуть правой кнопкой мыши на любом предмете, и на экране появятся его развернутые характеристики. Причем не в виде

можно расставить свои собственные пометки с описаниями.

Кстати, о диалогах. Помимо обычного выбора варианта ответа, в разговоре с NPC появились и несколько необычные поправки, сильно облегчающие понимание. Во-первых, перед фразой теперь стоит ее точное смысловое определение. Например, правдивый или лживый ответ. А во-вторых, вместо речевого ответа можно произвести какое-нибудь действие. Скажем, быстренько свернуть шею оппоненту, пока он не просек фишку и не позвал охрану. Или другой пример: стражники требуют 50 монет за каждый проход через ворота. Конечно, им можно каждый раз платить установленную пошлину, не обращая внимания на явную ограниченность финансов. Но есть и второй вариант: заставьте охранника-рэкетира просунуть руку в решетку забора за причитающейся данью, а потом выкрутите ее посильнее, чтобы неповадно было, и смело проходите без всяких там налоговых сборов.



к плоскостями и фракциям (factions), их населяющим.

Точка, точка, запятая...

Если вы еще не заметили, то у героя в самом начале уже есть пол и имя. Фиговое, но имя. Как правило, в таких случаях, где присутствует жесткий сюжет и четко определенный персонаж, все остальное у него тоже заранее определено, то есть о таком важном элементе ролевой игры, как генерация персонажа, можно забыть. В Planescape эту возможность все-таки оставили, и первичные параметры Безымянного можно откорректировать.

Параметров по правилам насчитывается шесть, и изначальное их значение колеблется в пределах от 9 до 18 для человека, которым, вроде бы, является Безымянный. Потратите несколько свободных очков на рост показателя силы и ловкости, получите класс воина. Ударитесь в интеллектуальные способности, сгенерируется маг или клирик с потрясающими по красоте и традиционными по системе заклинаниями. Ничего особенного в этом процессе не замечено.

Обратить внимание хочется на другое. Как только мышка попадает на один из параметров, в отдельном окошке сразу же выводится краткое описание показателя и его предназначение в игре, а также цифровое значение бонуса, которое дается при данном фактическом уровне. Так, если поднять параметр constitution (телосложение) до 15, то программа

формулы 2D3+2, которая мало что скажет непосвященному, а на блюдечке с голубой каемочкой. Урон, если брать указанный пример формулы, — от (+2) до (+6), бонус атаки — (+2), тип оружия — молот и так далее. Никаких недомолвок или непоняток. Все просто и доходчиво.

Набор опыта по-прежнему зависит от количества зарубленных или сожженных противников и выполненных квестов, у которых обычно несколько вариантов решения с прямо противоположными результатами. Разброс их сложности велик: от примитивного переноса какого-нибудь предмета через два экрана без единой драки до многоходовок, растягивающихся на несколько часов.

Количество квестов, которые сыпятся на главного героя, словно из рога изобилия, превосходит все разумные пределы, поэтому где-то на втором десятке уследить за их многообразием становится физически невозможно. В этой ситуации на выручку приходит журнал, автоматически фиксирующий задания и существенные диалоги в несколько сжатой, но достаточной для понимания форме. Игровой мир очень сложен, поэтому от игрока требуется приличное знание английского языка, особенно учитывая размеры и важность диалогов. Здесь снова на защиту разума играющих встает журнал, без которого разобраться будет крайне проблематично. Не стоит забывать и о карте, на которой в Planescape автоматически отмечаются ключевые точки уровня. Если этого мало, то по желанию

Традиционно богат инвентарь. Правда, и тут появились свои навороты. В Planescape ставка сделана не на бесчисленное количество различных шлемов, кольчуг и иных средневековых атрибутов рыцаря, а на украшение персонажа сотнями побрякушек вроде колец, браслетов, цепочек и... татуировок! Вот-вот, и я о том же. На манекене героя отведены два слота под татуировки, которые наравне с теми же кольцами существенно поднимают показатели персонажа. Кстати, снимаются и оде-



Фракции

За обтекаемым термином «фракция» скрывается местное название гильдии. Объединение это придерживается определенных точек зрения на окружающий мир, отстаивает их по мере возможности, часто вступая в конфликты с проповедниками других фракций и дает своим последователям преимущества и уравновешивающие их недостатки, одновременно требуя придерживаться каких-то единых для гильдии ограничений. Первой фракцией, которую удосужится посетить главный герой, будет The Dustmen, собравшая под свои знамена противников жизни, считающих ее самой большой шуткой во вселенной. Именно они взяли на себя заботу об обслуживании городского морга. Преимущество этой фракции заключается в том, что существа типа undead принципиально не нападают на ее последователей. Недостаток — на 50% снижена вероятность успешной реинкарнации после смерти. Учитывая, что всего фракций в игре 15, можно предположить, что у каждой найдется что-то свое, оригинальное и интригующее, что понравится тому или другому игроку. В результате разнообразие в прохождении игры многократно возрастает, и появляется еще один стимул переиграть Planescape заново под знаменами иной общественной организации и с противоположным по значению классом и мировоззрением героя.



ваются они в любой момент времени и без всяких на то ограничений, что несколько расходится с реальным положением вещей. Ладно, забудем о реальности, ибо ее тут не наблюдается.

...Вышла рожица кривая

В момент, когда набранные очки опыта переваливают за предельное значение, герой радостно оповещает о переходе на следующий уровень. Тут наружу наглядно вылезает ранее для многих неприметное использование в AD&D принципа случайных чисел. Сохраните игру и уж потом жмите на кнопочку «level up». Слева высветятся результаты перехода на следующий уровень. Обратите внимание на то, как изменилось здоровье (HP) персонажа. Если восстановить игру и повторить процедуру, то скорее всего это число будет другим, так как генерируется оно случайным образом в пределах от 1 до 18. В принципе эта особенность проявляется в игре чуть ли не ежесекундно, так как случайные числа присутствуют практически во всех расчетных величинах. Аналогичным образом определяется урон, наносимый противнику в бою, да и все остальные игровые взаимосвязи с той лишь разницей, что формула для каждого случая заготовлена своя.

Интересен и тот момент, что совершенствование персонажа в Planescape происходит не так, как в Baldur's Gate. Связано это с модификацией системы навыков, которые растут здесь самостоятельно, если их часто использовать или если найден соответствующий наставник (боевые). Воровские умения остались в исходной форме, а lock pick успешно конкурирует с простым взломом закрытых дверей и сундуков. Можно даже сменить класс главного героя, если дать согласие на обучение у мастера отличного от исходного класса.

Особым почетом пользуются special abilities, появляющиеся у героя, когда он под давлением обстоятельств вспоминает свои старые приемчики или переучивается на новый класс, например умение разговаривать с мертвыми увеличивает количество доступных квестов и позволяет с легкостью общаться с любым из undead существ. Не обделены специфическими знаниями и спутники контуженного героя.

Глас народа

Не обошлось в игре, гордо именующейся хардкорной RPG, и без спутников, каковых в группе насчитывается до пяти штук. С ними можно поговорить о насущных проблемах, спросить совета или просто выгнать из отряда. Принимая во внимание некоторую удаленность игрового мира от привычных средневековых или sci-fi декораций, не удивляйтесь безбашенности персонажей, попадающих в одну связку с героем. Обратимся к фактам. Тот самый череп, прибившийся к партии на первой минуте игры, личность крайне примечательная. Класс воина позволяет ему легко расправляться аж с шестью одновременно нападающими врагами, что часто спасает жизнь Безымянному на начальном этапе приключений. Предпочтительность наличия такого сильного танка на старте не вызывает сомнений. Но присутствует и ложка дегтя. Черепу нельзя дать в руки меч или булаву, нацепить кольцо или браслет, повышающий характеристики персонажа и дающий ему ощутимые бонусы. И все это по одной простой причине — ну не бывает у черепов рук, пальцев, шеи и иных частей тела. Так что со временем эффективность этого члена команды будет падать.





Положительные и отрицательные стороны героев проявляются и в других ракурсах. Так, с тем же черепом связаны дополнительные квесты, до которых не смогут добраться игроки, выгнавшие данного персонажа за ненадобностью. Ну, и, конечно же, главной отличительной особенностью является принадлежность нанимаемого персонажа к одной из 15 фракций, существующих в этом загадочном мире.

Так держать и продолжать

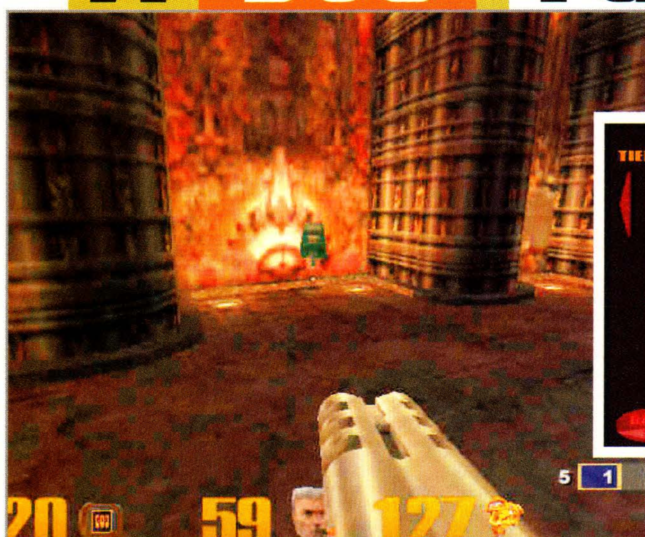
Признаться, я не ожидал, что Planescape: Torment будет разительно отличаться от своего прародителя, поэтому опасения в слепом клонировании исходно прекрасной идеи были сильны и основательно. К счастью, они не оправдались. Уйдя в сторону от стандартных и хорошо изученных миров AD&D, разработчики смогли усилить интерес от прохождения и изучения новой игровой вселенной. Даже бессмертие героя, всегда оживающего после неудачного боя, удалось использовать не просто как интересный, но бесполезный прикол, а как суровую необходимость использования в тех местах, откуда простому смертному не выбраться.

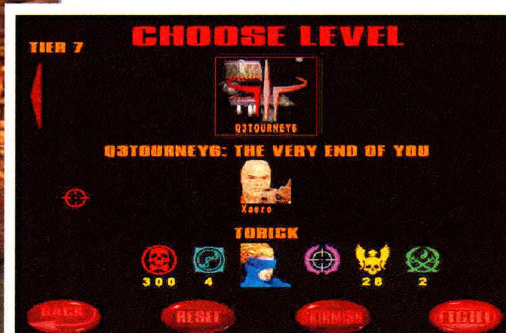
Единственное, что немного портит впечатление от игры, столь характерно для большинства игр, выходящих перед самыми праздниками, что все, думается, уже привыкли не обращать на это внимание. Речь идет о многочисленных глюках, мешающих прохождению: то двери не открываются, несмотря на то, что применен верный ключ, то скроллинг упорно не работает, или начинаются жуткие и ничем необъяснимые торможения движка, играть с которыми просто невозможно. Впрочем, к моменту выхода номера в печать на свет должны появиться соответствующие патчи, поэтому и этот недочет будет устранен. А никаких других серьезных недостатков я привести в пример не могу. Их нет.

Зато есть потрясающая игра с прохождением в 60 часов реального времени с массой сложных и действительно многоступенчатых квестов, с неожиданными поворотами сюжета и забавными вариантами выполнения заданий, с толпами разнообразных противников и с огромным, нестандартным игровым миром, плотно заселенным самыми удивительными существами, перед которыми бледнеют эльфы и гномы. Ну, а в основе всего этого великолепия лежит ролевая система AD&D, удачно сбалансированная за долгие годы существования. MG

«Квака» номер три. И все такое

Торик





Приступаем. Начну с уже наверняка забитых и банальных советов по игре в трЫдЫакшЫн вообще. Ну типа там стрейфься чаще, автопереключение оружия отключи (включить можешь только после прочтения раздела про оружие!) да клавиши переназначь так, чтобы влево-вправо давало стрейф, а не разворот, ибо КуТри в отличие от КуДва более динамична, а разворот корпуса слишком долог. Не забудь зум навесить на правую мышу, а если есть еще и третья кнопка, то на нее будет очень и очень полезно назначить Use Item (почему — объясню ниже). Самое главное, если ты играешь на первой Voodoo, выставь качество текстур на самый минимальный уровень. Ибо тормоза будут чудовищные. Да и вообще, по поводу покупки КуТри можно было и системку обновить. Ладно, что-то меня не в те дебри понесло. О чем бишь я? Ах да, о «Кваке»...

Так вот, советы. Какая бы ни была ситуация, ты должен сохранять спокойствие. Да, я понимаю, что у тебя адреналин из ушей бьет, но если ты будешь оглушен, ослеплен и подавлен всеми ракетами, плазмашариками и другими приятными вещами, которые тебя морально опускают, ты вообще не сможешь выиграть. Так что просто отстрейфься подальше от горячей точки и продолжай свое нелегкое дело по забиванию фрагов. То же касается и респавна. Если тебя убили, нет смысла бросаться клавой в монитор и кидаться мышкой в стенку. Не нервничай. Все идет как надо. Отрицательный фраг — вовсе не показатель твоего мастерства, это всего лишь неудачный бой.

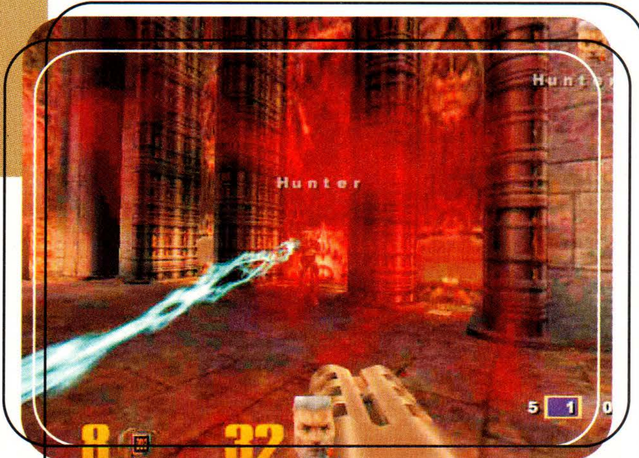
По поводу предметов. Их не так уж и много: шприц да телепортер. И оба могут понадобиться в любой момент. Стало быть, Use Item надо вешать на одну из тех немногих кнопок, на которые следует нажимать чисто рефлексивно. Падаешь в пропасть — действует рефлекс — жмется клавиша — задействуется телепортер. Как вариант я уже предлагал третью кнопку мыши, но сие пройдет только на трехкнопочных грызунах. То же и шприц — этот медицинский девайс восстанавливает 100 процентов здоровья в любой момент, только кнопку нажми.



Помимо прочих радостей есть и повер-апы. К ним относится старый добрый квад плюс несколько новых фич. Квад учетверяет мощность каждого оружия, это известно всем. А вот что такое Speed или Fly... Speed увеличивает скорость игрока в полтора-два раза на полминуты. Руна Fly дает полетать столько же времени. В принципе, Megahealth тоже можно отнести к разряду рун, пусть она и выглядит, как простой шарик здоровья, только синего цвета. Мега (ты смотри — почти тезка!) прибавляет здоровья, увеличивая его до 200 процентов. И потом потихоньку снимает его до 100.

Кстати, о предметах. Вот табличка восстановления предметов:

Пушки	5 seconds
Броня	25 seconds
Здоровье	35 seconds
Боеприпасы	40 seconds
Предметы	60 seconds
Повер-апы	120 seconds



Из-за левого плеча вылетела синяя гадость. Хорошо, что не по моему адресу, а то бы помер.

Тактика

Если говорить о тактике, то можно вспомнить и пару нововведений в геймплее КуТри. Начну с джампов — это такие площадки, попав на которые, тут же подлетаешь в воздух. Встречал, поди, на The Longest Yard из демки? Вот они и есть. В общем, на самом деле совет определенный здесь дать сложно — просто прыгай, да в воздухе рули, куда надо. Другое дело — джампы, про которые ты уверен, что они хоть куда-то приведут. Например, на том же The Longest Yard есть серия джампов, приводящая к меге и телепорту на красную броню. Для этого необходимо прыгнуть на ведущую, казалось бы, в никуда платформу, оттуда непонятным образом попасть на расположенную намного выше джампу и уже потом — на самый верх, к бонусам. Куда логичнее и проще расположен квад на той же карте — просто прыгаешь на центральной джамп-платформе и в итоге тебя либо снимают, либо обеспечивают квадом. Так что джампы могут стать полезной штукой, главное — это запомнить, что и куда ведет.

Второе. Нычки с предметами. Всегда полезно иметь представление о том, где покладен шприц или в каком месте находится телепортер. А иногда эти места и посещать. Скорость респавна — 120 секунд после исчезновения. В общем, как делали все «отцы» в КуДва на The Edge? Брали Мегу с «тумбочки», бегали по уровню, а потом снова подбирали заветный бонус аккурат в момент респавна. Так же и ты будешь отныне бегать с секундомером в руках. Взял квад, побегал, пока не убили или не кончился, а сам в это время считай, сколько секунд прошло. Так, кончился квад. Две минуты пошли. Взял квад. Ну и так далее.

Третье. Броня. За ней надо бегать и хватать при любой возможности. Всего ее — два вида плюс пластинки, что валяются повсеместно почти на каждом уровне. Желтая броня дает 50 единиц, красная — все 100. Преимущество красной брони в том, что ее можно надеть на уже имеющиеся 100 процентов. В этом случае вся броня сверх 100 процентов будет потихоньку сниматься до все тех же 100 единиц. Пластинки можно надевать независимо от имеющейся брони — все равно больше 200 процентов не дадут. Теперь что касается разноса урона. Две трети всего урона уходит на броню (в КуТри нет разделения на сильную или слабую броню), а одна треть — непосредственно на игрока. Например, в тебя стреляют из ракетницы и снесли 100 единиц. 66 единиц снимается с брони и только 34 — с тебя. Относительно безопасные рокетджампы гарантирую.

Четвертое. Рокетджамп. Увы, нужен намного реже, чем в КуДва. Но все же местами нужен. Когда делать нечего. Так или иначе, прежде, чем делать рокетджамп, убедись, что на тебе висит хотя бы 50 процентов брони и у тебя полное здоровье. Для более точного определения прожиточного минимума — см. предыдущий абзац. С другой стороны, рокетджамп к красной броне — это куда проще, нежели полуминутный пробег по коридорам, где может засесть потенциальный фрагонабиватель...

Пятое. Контроль уровня. Здесь тактика зависит от карты, на которой проводится бой. Скажем, q3dm1 держится просто элементарно — достаточно находиться в открытом помещении с ракетницей и держать вход в нее, постреливая изредка из ракет. Но это просто потому, что карта мелкая. На больших мапах надо держать определенный район с хорошей нычкой или пушкой. Как вариант — q3tourney2 и место с лайтнингом. Эту пушку любят хватать все, кому не лень, так что охранять ее с помощью ракетницы или шотгана — это верная фрагодобывалка.

Ладно, пора переходить к главной радости всех шутеров — к ПУШКАМ!

Основным недостатком здесь является способ юзания кастета. Объясняю: жмешь левую мышку, зажимаешь левую мышку, подходишь вплотную к ничего не подозревающему врагу и отпускаешь LMB. Эффект себя окупает только тем, что снимает у оппонента драгоценные 50 процентов здоровья (без брони). Но есть проблема. Вплотную к противнику подобраться чисто теоретически очень сложно. Даже если у тебя только кастет и остался, все равно побегай по уровню, авось, хоть пулеметик какой завалящий найдется...

Кстати, о пулеметиках. Дальше по плану у нас именно такой девайс представлен. Вешается на «двоечку», зовется машинганом. Выплевывает с огромной скоростью пули, достигающие цели практически за четверть секунды — увернуться почти невозможно. Одна стальная оса снимает всего семь процентов здоровья, зато очередью вполне можно замочить кого-нибудь, особенно когда ракеты кончились. Реально нужен только на тех уровнях, когда противника сложно зажать в углу и пристрелить из ракетницы/шотгана/плазмагана, — это касается открытых пространств и уровней с джампами. Своей скорострельностью вполне способен заменить ракетницу, когда нужно разнять двух дуэлящихся квакеров. Разнять



Там, на горизонте, в прицеле, стоит мужик. Вернее, фраг. Но это он пока стоит: очень скоро он упадет. Навсегда.

Пушки

Тэ-экс, что тут у нас первым идет? Ага, кастет! Местами удобная штучка, хотя пользы от нее ждать так же бесполезно, как от Вуды Краш — признания в любви.

в свою пользу, естественно. Как говорится, все фраги в гости будут к нам.

Трешкой идет некий шотган. Уникальность оного находится в прямой зависимости от внешнего вида. Лично мне такая фишка



факт особого внимания, то можно со всей ответственностью сказать, что плазмаган самым наилучшим образом заменяет пулемет в области добывания потенциальных фрагов и забивания отдельных личностей на особо отдаленных расстояниях. Короче, если есть на уровне — бороться и искать, найти и перепрятать. Себе за пазуху, естественно.

попадается в первый раз. Вот так она выглядит: двуствольный девайс (стволы горизонтальны друг к другу!) с лазерным прицелом (при низком уровне яркости приходится выдавать свое присутствие противнику) и абсолютно нулевой отдачей. Изрыгая из себя одиннадцать дробинок, шотган подразумевает нанесение аж 10 единиц урона за каждую. В общем, если «враг уж близко», и все до единой смертельные осы попали в жирное или не очень тело противника (зависит от модельки), то 110 пунктиков здоровья можно ему смело списывать. А вот если на нем была красная броня и процентов 50 здоровья, то после первого выстрела нужно стрейфом отбегать назад, ибо у шотгана во все времена его существования была одна-единственная отрицательная особенность — сверхдолгая перезарядка. Выстрелил — отбежал, подождал перезарядку, снова подбежал, выстрелил — отбежал. И так по кругу. Если ты играешь с откровенным ламером, которому почему-то важно тебя замочить, можешь считать, что он обречен. Ибо два-три описанных выше маневра обеспечат тебе далеко не лишний фраг, а противнику — узелок на память. Чтоб знал, что на шотганщика лететь сломя голову нельзя. А не то можно и голову ненароком сломать.

На цифирку «четыре» подвешен наш очень старый знакомый — плазмаган. Старые думеры вспомнят это безумное оружие-победы-в-узких-комнатах. Новые квакеры с недоумением возьмут новый девайс в свои мозолистые ручонки и начнут палить во всех и вся. Для тех, кто сразу отмел для себя плазмаган, объясняю: один шарик плазмы снимает 20 процентов здоровья. Скорость шарика примерно на треть тормознее, чем машинганские пули. Но если не обращать на сей

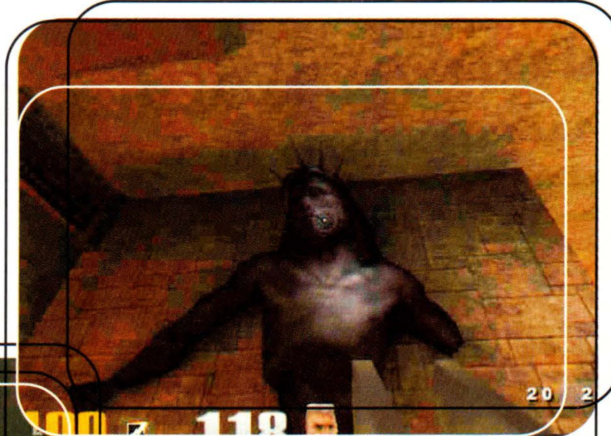
Гранатомет. Страшная штука. В КуТри под нее специально карты делаются. Я уж не говорю о простой самоэффективности оружия. Ну ты еще помнишь этот девайс с огромными картофелинами, взрывающимися при соприкосновении с живой материей. Сейчас все круче. Сейчас гранатомет в случае прямого попадания сносит 100 единиц. Сейчас гранатомет стреляет дальше. Сейчас гранатомет способен разнять свару игроков, взрывая один снаряд метрах в десяти от них. Сейчас гранатомет — это ключевая пушка каждой карты, на которой он находится. Так что задача у каждого игрока на мапе с гранатометом такова: 1. Найти Grenade Launcher. 2. Найти двух-трех-четырех игроков, пытающихся друг друга замочить. 3. Сделать пару выстрелов в сторону дерущихся. 4. Посчитать фраги, улыбнуться и побежать за патронами. 5. См. пункт 1.

«Шестерка» — сегодня у нас на этой незначительной цифре навешен Rocket Launcher. Бумстик во все времена был отличительной фишкой всех 3D-Action. Не буду вдаваться в историю и искать предпосылки популярности данной пушки (наверное, потому что встречалась чаще, чем бээфга) и сразу перейду к делу. От КуДвашной вариации Rocket Launcher отличается меньшим размером объекта, скоростью (чуть повыше) и наличием дыма, иногда сильно мешающего играть. Прямой урон — 100 единиц, радиус поражения на первый взгляд остался тем же. Но в процессе игры все секреты стрельбы под ноги раскроются перед тобой. И отрицательные ее стороны (выстрелил слишком близко — получай урон), и положительные (ты же не знаешь, сколько здоровья у врага, а стрельба под ноги на 90 процентов нанесет урона хотя бы единиц на 20). Рокетджамп не обойден моим вниманием (см. этот же текст, только чуть повыше). Да и вообще, когда это ракетница не была оружием победы?..

На седьмое у нас сегодня Лайтнинг Ган — реинкарнация одноименной пушки из Ку1. Стреляет, нет, не стреляет — испускает молнию. Бьет она каждую секунду на 8 единиц, то есть чисто теоретически, свежереспавнувшегося фрага можно сделать всего за 13 секунд. Другое дело, что на открытой территории противника сложно удержать на луче молнии. В коридоре — другое дело, там можно немного поводить оппонента. Вот только где взять такой коридор?..

Восьмым оружием у нас проходит рэйлган. Он же рельса, он же рыло. Вот уж где нужен Zoom — при использовании рельсы. Реально играет на открытых пространствах и как можно дальше от противника. Пока он пытается достать тебя из пулемета или плазмагана, ты зумишься, прицеливаешься и — вжик! 100 единиц снимает. Не достал в первый раз — повтори операцию. На картах с множеством комнат рыло вряд ли поможет — быстрее снимут из другого оружия. Так что на q3dm7 тебе с рельсой делать просто нечего. А вот против последнего босса — Xaero (рэйлган) — самое оно, так как сам он обычно находится на платформах на той стороне уровня. И будет пытаться тебя снять, в чем и обломается (ты же игрок, ты ему не дашь себя грохнуть, верно?).

Ну и наконец, нам дают новую модификацию Big F...ing Gun'a — BFG 10K. Стреляет не единой сферой, как обычно, а шариками, причем довольно быстро (хотя расход патронов тот же остался). Один шарик снимает сразу СОТНЮ единиц. Плазмаган под квадом — и тот не катит по сравнению с BFG. Учитывая, что дают суперпушку не везде, рассчитывать на нее особенно нечего. Просто если попадется, бери да иди охотиться за оппонентами. Только не вздумай в стенку рядом с собой стрелять — сплэш-радиус достигает все тех же 100 единиц, так что ненароком и себя в минуса отправить можешь...



Гюльчатай, покажи личико. Ну и морда у тебя, дорогая. Хорошо, что убил, а то бы еще замуж позвала — они такие, злые тетки-то.



Эти кусочки когда-то были мужиком. Или теткой. Очень злой теткой. А теперь она кусочки. В этом и заключается правда жизни.

В общем, на сегодня у меня все. Играй, забивай фраги, становись «отцом». Игрушка-то мегахитовая, она того стоит.

MG





Костяные драконы

Виктор Крюгер

Историческая справка

Как Activision проворонила Страну Советов

1986 год был эпохальным. Но никто из граждан тогда еще Страны Советов, которые так или иначе имели доступ к IBM PC (ах, эти монстры 86-го, пищалки с ЦГАшными мониторами...), этого не заметил. Причины две — железный занавес и критическая недостаточность этих самых IBM PC. А чудо того стоило, чтобы его заметить, — в 1986 году неизвестная тогда еще просвещенной публике (ну вы знаете, кого я имею в виду...) компания Activision впервые выпустила в свет игрушку с загадочным восточным именем Shanghai. Зажиточные американцы тут же раскупили весь тираж, потом еще один и еще... и кинулись изучать древнее китайское искусство игры, имя которой Mah-Jongg.



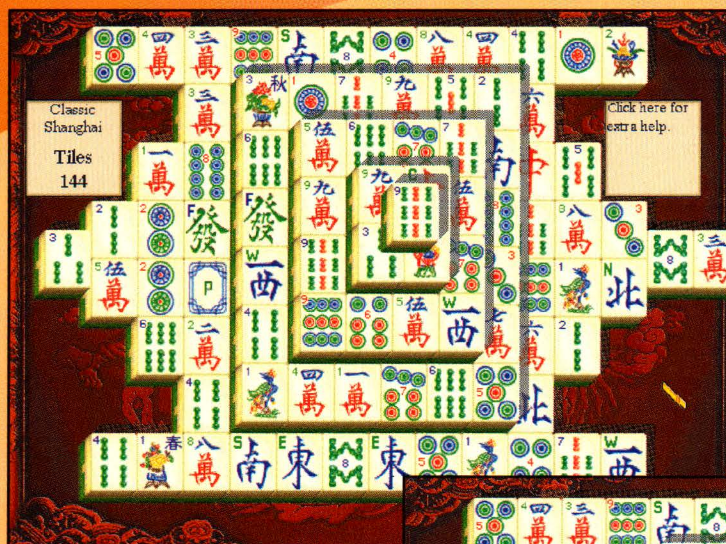
Ура! Вот она, радость! Дракон в роли льва из американских мультиков от MGM. Крутит башкой, правда, подольше и рычит малость повежливее. Еще бы ему не быть вежливым, я ж за него шампанское в Новый год пил.

Еще одна историческая справка

Как хунвейбины «Маджонг» изымали и куда подевались

Теперь, собственно, немного о самой игре. «Маджонг» — одна из наиболее древних и уж точно одна из наиболее захватывающих игр в мире. Костяные картинки, фишки, с рисунками драконов, цветов и животных стучали по крышкам крестьянских сундучков, в придорожных харчевнях и покоях императоров. Играли все — бедняки, проигрывая плошки коричневого риса, и богачи, спускавшие за ночь целые провинции. Китаем правил, да и продолжает, наверное, править, *джосс* — местный вариант удачи. Если джосс хороший — человек везуч, если джосс испортился, тады ой...

История «Маджонга» интересна сама по себе — пожалуй, в истории человечества не было других игр, которые бы пережили столько запретов и гонений. «Маджонг» запрещали столько, сколько менялась власть в Китае. А случалось это на пути едва ли не самой древней цивилизации совершенно немыслимое количество раз. Известно, что китайцы редко отвоевывали свои земли у захватчиков. А зачем? Китайцы собирались и играли в «Маджонг». А захватчики, когда такое пренебрежение к себе видели, начинали беспокоиться и проявлять интерес к процессу. Потом начинали тоже понемножку играть. Затем происходил естественный процесс — ассимиляция. И захватчики тоже превращались в китайцев. Кто поумнее был — те «Маджонг» запрещали. Коренные китайцы прятали фишки в свои сундучки и играли втихую, неприлюдно. Хитрые оккупанты жили некоторое время припеваючи, а потом забирала их нелегкая, и решали они попробовать, а что же они, собственно, запретили. И тоже начинали играть. Тоже втихую. И снова ассимилировали. Последний раз запрещение случилось не так уж давно — во времена солнцеликого Мао. Культурная революция не терпела свободомыслия, а игра, в которую играли все китайцы за исключением самых маленьких китайчат, явно шла вразрез с весьма оригинальной трактовкой марксистской



Здесь изображен шанхай (если вы еще не догадались). Классический. Отсюда начинается экстаз и упоение. Нашли пару, отметили мышкой и так далее. И так далее. И так далее...



Если на фишке щелкнуть правым глазом мышки, то вам напишут, что это, собственно, за карта, и тут же предложат смухлевать. Не соглашайтесь, потом хуже будет. Так можно свой джосс потерять.

идеологии. Отряды хунвейбинов шныряли по всей Поднебесной и изымали фишки, не жалея ни молодых ни старых. Впрочем, с последними они погорячились (ну зачем было отбирать любимую игру у китайских триад...) Хунвейбинов больше нет, а китайцы снова играют в «Маджонг».

Третья историческая справка

Как к нам «Маджонг» пришел и что из этого вышло

Итак, в 1996 году, маджонг, стараниями Activision, перебрался через китайскую границу. И тут же начал свое победоносное шествие по городам и весям. Везде, кроме как у нас.

Мы познакомились с китайскими фишками позже — в 1989-м. Но не с подачи Activision, а с помощью независимого американского гейммейкера Нельса Андерса. Нельс не стал разбираться со сложными правилами «Маджонга», а взял и в 1987 году оцифровал одну из игр, в которую китайцы играют, когда поблизости нет потенциальных соперников или когда нечего поставить на кон, — «Шанхайский пасьянс» (или попросту шанхай). Через пару лет после создания игры как раз началось время массовой компьютеризации советских научно-исследовательских институтов, и тут кто-то умный взял да и перевез через краснознаменную границу эту замечательную игрушку. Кто-то не менее умный ее локализовал, и «Маджонг» в его сильно усеченном шанхайском виде обрушился на неизбалованную головоломками советскую интеллигенцию. Рано или поздно в руках у каждого так или иначе допущенного к IBM PC оказывалась заветная пятидюймовка, с нацарапанной на ней надписью — Mahjong (именно так почему-то назывался запускающий файл). Оказывалась обязательно — пионеры этой замечательной игрушки не могли удержать своих эмоций и делились своим счастьем направо и налево, благо об авторских правах в этой стране еще слыхом никто не слыхивал.

Психологический портрет всесоюзного «Маджонга»

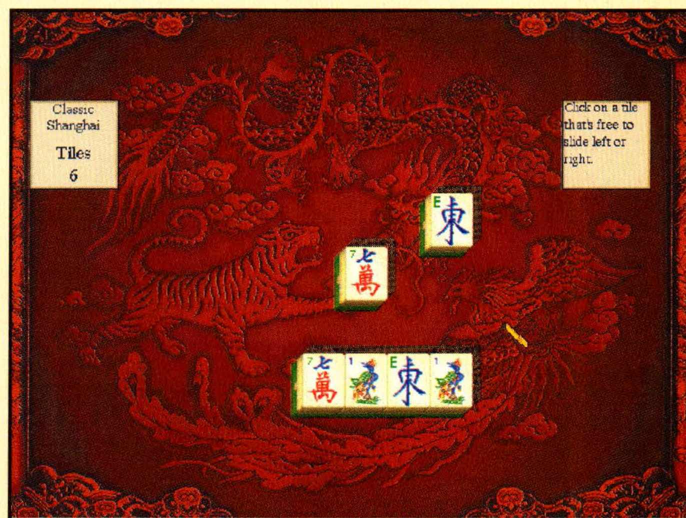
А игрушка была действительно замечательной. Да что там была — есть! Не надо даже далеко ходить — у меня в машине установлена, я ее как-то раз из школьного компьютера передрал. Каюсь, тоже совершенно безвозмездно для разработчика, вот такой он филантроп...

Правда, я всегда думал, что передо мной карты. Уж больно плоская была картинка. Хотя... ну пусть и будут карты, кто сказал, что карты нельзя делать из кости?

Игра начинается заставкой: «Игра для тех, кто никуда не торопится». И действительно, хочешь играть в «Маджонг», — оставь заботы за границами монитора. Это совсем не сложно — даже если что-нибудь сильно угнетает, игра обязательно захватит вас в свои колдовские сети умиротворяющего спокойствия. А без этого вы просто не сможете играть в «Маджонг». Получается что-то подобное замкнутому кругу. Это несложно, весьма загадочно и очень действенно.

Итак, «Шанхайский пасьянс». Берется четыре колоды костяных фишек для игры в «Маджонг» и раскладываются на столе в некоторую структуру. Получается конструкция из ста сорока четырех карт. А потом начинается собственно пасьянс. Правила очень просты — нужно найти парные фишки и снять их со стола. Единственное условие — они должны быть открыты либо справа, либо слева. А можно и справа и слева. Потом найти следующую пару и поступить с ней аналогичным способом. И так до тех пор...

Да вот, до каких пор? Игра считается выигранной, если все фишки снимаются. Вроде бы все просто. Ан нет. Так полагают только те, кто играет в шанхай третий-четвертый день. Почему не в первый-второй? Потому что поначалу приходится просто учиться высматривать одинаковые масти, не говоря уже об одинаковых достоинствах. Это вам не в подкидного дурачка дуться. Тут картинки совсем-совсем другие. Китайские-прекитайские. Драконы, бамбуки, точки, цветы, времена года и прочая экзотика. Цифры тоже есть, двойной набор — иероглифы и арабские, спасибо некому Джозефу П. Бабкоку, который первым привез фишки для «Маджонга» в Америку в далеком 1920 году, чем и обеспечил будущий задел для Activision со товарищи. Конечно, некоторым от арабских цифр стало легче, но для «Шанхайского пасьянса» они абсолютно по барабану. Выискиваем одинаковые картинки, потом высматриваем одинаковые иероглифы, кликаем мышкой на той и другой карте и хоп-ля, фишки сбросились.



Вот она, победная комбинация! Разложилось! Теперь от победы меня отделяют всего шесть мышиных кликов. И ничто меня не может удержать, окромя электрического траблшутинга (по-другому моя тачка не зависает).

Так вот, начиная приблизительно с пятого дня регулярного раскладывания «Шанхайского пасьянса», начинаешь недоуменно размышлять — а почему это пасьянс не разложился? Почему это столько их осталось на столе и нет никакой возможности открыть пары? Просто вроде же!



И тогда приходит откровение: в шанхае нет ничего простого — в обманчивой легкости скрыто только первое волшебство, волшебство, которое затягивает, которое дает почувствовать прелесть, красоту игры. А потом наступает вторая стадия — стадия интереса, порожденного загадкой необъяснимой на первый взгляд сложности, которая никак не дает насладиться конечным результатом — видом пустой столешницы и победной надписью «You win!», вовсе не означающей, что вы вдруг стали продуктом Microsoft.

Как зачастую бывает во время праздника, истина (veritas) приходит вместе с аппетитом. Вот и здесь, как только «Маджонг» затянул в свои сети, открывается суровая правда — для того, чтобы победить, нужно много и сосредоточенно думать. И когда начинаешь над этим работать, тщательно изучать текущую позицию расклада, прикидывать так и этак будущее, просчитывать на несколько ходов вперед, приходит новое понимание — понимание кайфа, полного и самодостаточного кайфа от собственной прозорливости и тактических способностей. И вот уже на столе остается меньше, еще меньше, а потом вы вдруг отчетливо видите выигрышную комбинацию, лихорадочно сбрасываете оставшиеся фишки в компьютерное ничто, и наступает он, сладостный миг победы! Честное слово, ни в одной «Кваке» такого счастья не бывает!

Новое — хорошо сделанное старое

Кто не понял, это я описывал «Маджонг» образца 1987 года. Старенький, но от того не менее любимый. Теперь можно и о дне сегодняшнем.

Там, в заокеанской Activision умные парни работают. Умные и очень-очень хитрые. Поглядели они на свой американский народ, как вся страна режется в полноценный «Маджонг» на своих ПиСи и Маках и закономерно ассимилирует с китайцами. Ну получается так, я вам уже объяснял. А потом Activision'щики поглядели, значица, через океан и с изумлением обнаружили, что вся нынешняя маджонговая Россия знать про «Маджонг» не знает, а режется по-простому в шанхай и никуда ассимилировать не собирается. Такой непорядок кому угодно не понравится — уж становиться китайцами, так всем гуртом, а то обидно как-то. И тогда мастера из Activision реинкарнировали старую идею — взяли да и сделали новый «Маджонг», «Маджонг» из маджонгов, со всеми оригинальными примочками, мульками и прибамбасами. И назвали его с истинно прокитайским коварством — Shanghai: Second Dinasty. Вот так вот, даже без определенного артикля...

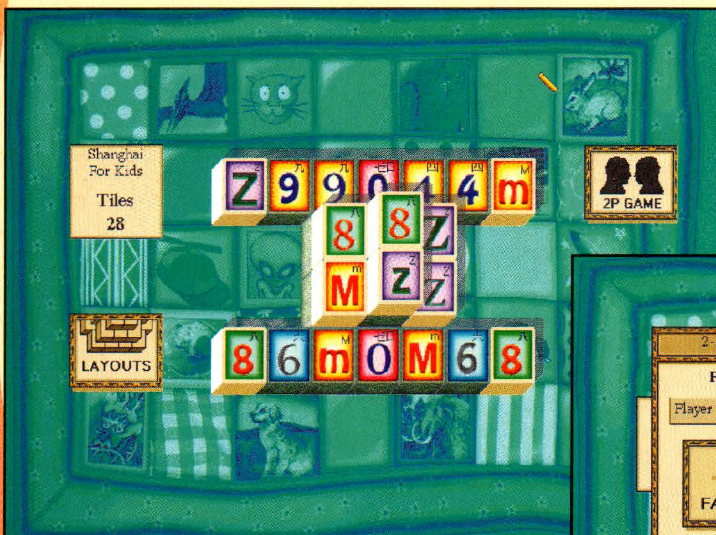


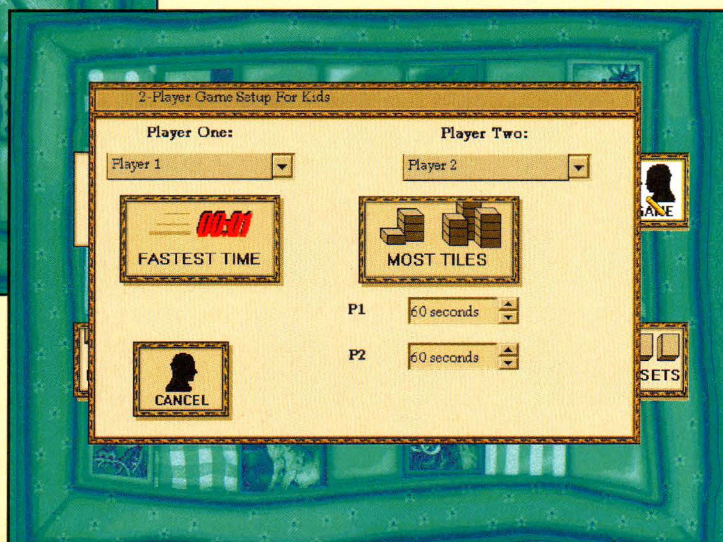
Выиграл — получи предсказание от одного из трех оракулов — дракона, жар-птицы или тигра. На этот раз дракон разговорился, лучше б помолчал... ну надо же: «Ты родился голым, мокрым и голодным. А потом стало хуже...»

Вы уже усмотрели коварство? Я вижу его очень отчетливо — российский человек, он же как? Он ведь если не знает, что всю свою сознательную жизнь играет в шанхай, а не в «Маджонг», клюнет, купит игрушку, а там «Маджонг», а не шанхай. А если знает, что играет в шанхай, а не в «Маджонг», тем более клюнет, заинсталлирует, а там опять-таки «Маджонг». И те и другие тут же начнут свой путь к ассимиляции. А что делать? Игра ж такая...

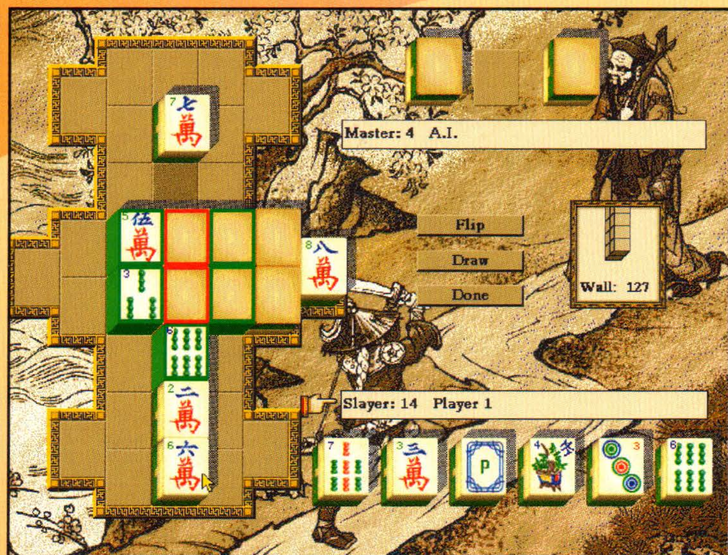
Но налетели капиталисты своим коварством на подводные рифы российского менталитета — одним из вариантов игры маджонговыми фишками является... шанхай. И естественно, на диске «второй династии» он тоже имеется. И какой!!!

Фишечки объемные, рисуночки красивые, всякие штучки-дрючки анимированные, музыка... Ах,





Детский вариант. Для непродвинутых пользователей. Все в кошечках-собачках и фишки из набора первоклассника. Не в кайф, по крайней мере в моем возрасте. Вот здесь можно вдвоем играть. Надо только ребенком обзавестись. Или одолжить где...



Любимая на сегодня шанхайская игрушка. «Глаз дракона» называется. Правила не очень сложные — если играете «убийцей дракона», постарайтесь снять все фишки из поля «глаза». Если вы «мастер дракона» — заложите все поле фишками. Снимаются фишки все так же, если есть пара. А так больше похоже на «Эрудит».

КАКАЯ ЗДЕСЬ МУЗЫКА!!!

С такой музыкой играть в шанхай (хе-хе) не то что в радость — подлинная нирвана! Фишечки снимаются, дракончики на их месте фыркают, и тоже так музыкально, хотя и не всегда в такт. Или не дракончики — все от масти зависит. То ветер подует, то панда из бамбуков выглянет.

Да и шанхай, он не сам по себе шанхай. Их там, этих шанхаев весьма немаленькое количество. Как это? Да очень просто!

Есть например, детский шанхай. Фишек там совсем немного и все они какие-то буквенно-циферные. Это для того, чтобы детишки азбуку со счетом учили. А чтобы подбодрить, можно в этот детский шанхай вдвоем играть, чтоб, значит, око не дремало, а то кто их, детишек, знает, какие именно буковки они первыми выучат. Впрочем, буквы все английские, особенно плохого никак не составить...

Во всех шанхаях можно менять фишки на ту колоду, которая вам лично больше по душе. Я играю стандартными китайскими, а могу черными японскими, могу картами для бриджа, даже таротной колодой могу шанхаить!



Аркадный вариант. Для настоящих супербизонов. Внизу полосочка времени. Она ползет. Когда доползет — сливай масло. Вот и тычешься в фишки как оглашенный, зато через пару недель такой глазомер развивается, как у Дерсу Узала.



После этих двух, можно сказать, классических игр, наступают всякие забавные извращения. Можно играть в аркадную версию — огромное количество фишек и полоска времени по низу экрана. Не успел — обломись. Снял пару фишек — времени прибавилось. Не успел — обломись.

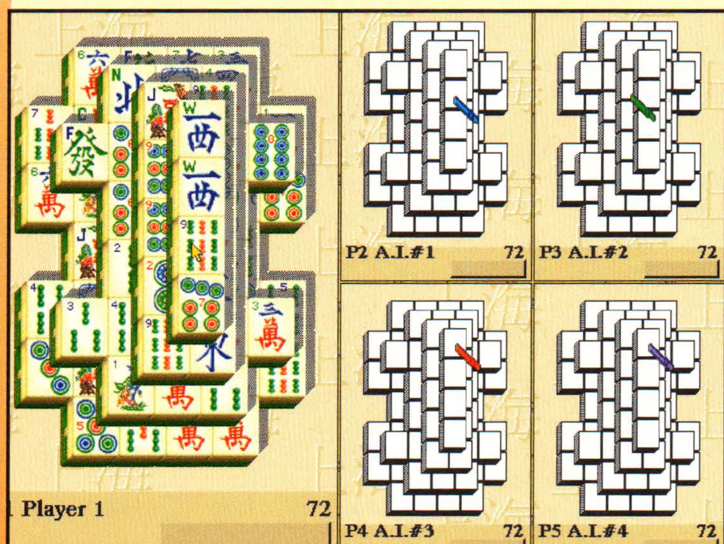
Можно играть вчетвером. Выбрали четырех соперников и начинаете решать каждый свою головоломку. За каждую снятую пару вам будут начисляться очки. Когда первый из вас закончит играть, вы можете смело отдавать ему проигранные денежки. Играйте с компьютером, он вернет...

И самое жуткое шанхайское безобразие — шизоидно-параноидное игровое действо. Это когда пасьянс один, а разбираете вы его впятером! Зрелище не для слабонервных, надо сказать. Интересно, что думают обо мне мои соседи, когда я пробую поиграть в это нечто... Так что я пока сыт одними шанхаями.

А все остальное на диске может пока и подождать — правила-то на английском! А на русском-то и нету! И нигде нету, я все посмотрел, весь Internet обшарил «Апортами» да «Рамблерами». А переводить американские правила китайского «Маджонга» — это вам не из базуки фраги набивать.

По крайней мере, я пока не буду ассимилировать. Буду играть в любимый шанхай, пока... Ну пока не женюсь, наверное. А там, когда жена у меня мышку в личное пользование отберет, можно будет и мануалом маджонговским заняться. Тогда я вам и солюшн напишу, и «Коктейль», и «Стенку на стенку». Потому как есть у меня карточка (прилагалась в комплекте с коробкой), в которой черным по желтому написано, что я являюсь почетным членом любителей «Маджонга». А таких членов по всему ассимилирующему миру пруд пруди, и со всеми этими будущими китайцами можно играть через Internet. А так как играть я собираюсь с маджонгщиками из других стран, думаю что гордость за свою страну и здоровый дух соперничества позволят мне навсегда остаться гражданином нашей шанхайской Родины...

Ни хао, граждане китайцы, многонациональные русские идут! MG



Вариант с четырьмя китайцами. Я претендую на пятого. Все мы разбираем по шанхаю. У меня пока не очень хорошо претендуется — видать стажа не хватает. Ничего, вот натренируюсь, покажу им, где кузькина мать зимует.

Давеча я с неподдельным интересом обнаружил, что научился от Димки Резникова (ой, простите-простите, от Господина Главного Редактора Димитрия Резникова) замечательному прилагательному «героический». А также не менее героическому слову «ураганный». И теперь в беседе с любым сапиенсом (даже если данный хомо — преподаватель университета, а дело происходит на экзамене), эти два слова постоянно лезут и мешаются, внося хаос в четкую структуру предложения.
И с играми точно такая же ситуация. Игропромышленность развивается потихоньку, а потом внезапно все начинают делать игры как под копирку. Создается ощущение, что у граждан девелоперов есть три-

ОБОЙМА

четыре шаблона, по которым они и ваяют с частотой в полгода свои нетленки.
Неожиданно вывалилась кучка игр, которые выглядят немного... устаревшими. С виду, по крайней мере. Поименно называть не будем (все написано в разделе), но... странно: в некоторые из них можно играть с приятностью, а другие вызывают просто недоумение.
Неожиданную активность проявили отечественные производители и локализаторы. Навыпускали и напереводили столько всего, что в номер не уместилось.
Все это — размышления без заданной темы. Героические такие, знаете ли.
Типа ураганные даже.

С уважением —
Данила Матвеев

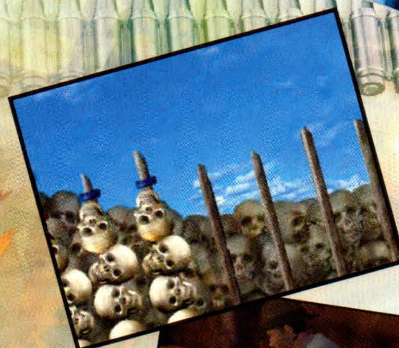


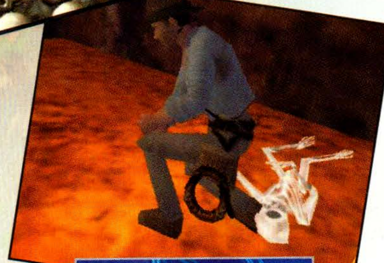






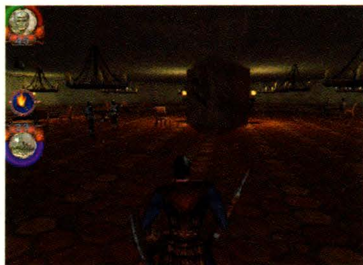
МАГАДАН
















CRUSADERS OF MIGHT&MAGIC

Крестовый поход в никуда

каф-Малах

Сегодня разработчики ударились в массовое разведение игр, совершенно не стыкующихся по жанру, но принадлежащих одной хорошо **разрекламированной вселенной**. Самым показательным примером можно считать «Звездные Войны», вдоль и поперек исхоженные Лукасом, и вселенную AD&D, по которой, вопреки подчеркнутой ролевитости, смастерили даже трехмерный файтинг. Недавно на этот путь вступили даже господа из Westwood, намеревающиеся создать динамичный боевичок Renegade в мире Command&Conquer.



Паспорт

Crusaders of Might&Magic

Жанр: 3D-action/RPG
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO
URL http://www.3do.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 166 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Непосредственно сейчас под нашим пристальным вниманием оказалась первая попытка 3DO выйти за рамки ролевых и стратегических игр, объединенных серией Might & Magic, и составить конкуренцию то ли и без того почившей Ларисе Ивановне, то ли красотке из Drakan'a и ее подрастающему дракону. Главное при создании такого рода игр - вовремя сыграть на популярности сериала и выпустить продукт к рождественским праздникам с минимумом багов, чтобы потом не слушать недовольный качеством исполнения глас народа. 3DO справилась с этой задачей на пять баллов. Успела к намеченному сроку, отладила движок и уже считает полученные прибыли. А мы с вами давимся ее скороспелыми трудами.





Вот она, местная королевна и верховная власть. Забилась в замок вместе со сворой преданных крестоносцев и не желает его покидать по пустякам, предпочитая давать задания Дрейку.









Я мстю, и мстя моя ужасна

Не мудрствуя лукаво, разработчики предложили игрокам типовой сюжет, не несущий в себе никаких существенно новых или просто оригинальных элементов. Главный герой по имени Дрейк был некогда обычным мальчиком, рожденным в самой обычной деревеньке от самых обычных родителей. Реальные возможности этого, казалось бы, среднестатистического юноши проявились в шестилетнем возрасте, когда Дрейк чуть ли не голыми руками победил стаю диких волков, напавших на родную деревню. Более того, местный провидец заметил подлинную и довольно необычную судьбу Дрейка, а также его уникальные способности к магии, столь не характерные для рядового солдата.

Тем временем на континенте свирепствовала армия мертвых под командованием колдуна Некроса. Люди безуспешно пытались противостоять его темной магии, но шансов на победу было маловато, потому что поверженные и захваченные врагом трупы товарищей обращались в солдат противника, тем самым расширяя и без того нехилую кодлу. Однажды отряды Некроса добрели до деревеньки, где тихо и мирно обитал Дрейк. Все жители поселения погибли в неравной схватке, а Дрейку удалось по воле случая (удачно зашифровался парень!) спастись. С тех самых пор Дрейк беззаветно посвятил себя мщению за погибших родителей и стал настоящей грозой для мертвяков. Был объявлен бессрочный крестовый поход против всей нечисти на свете. Сей факт прелестно отражен в отменного качества вступительном ролике.

К угловатости действующих лиц мой единственный глаз достаточно быстро привык. Благо подавляющее большинство противников не являются людьми, сравнивать их виртуальный образ с реальным не представляется возможным.

Неожиданно попав в плен к разведчикам Некроса в самом начале игры, Дрейк пытается покинуть темницу и сообщить о приближении противника местным правителям. Как он это делает? Так же незамысловато, как составлен сюжет.

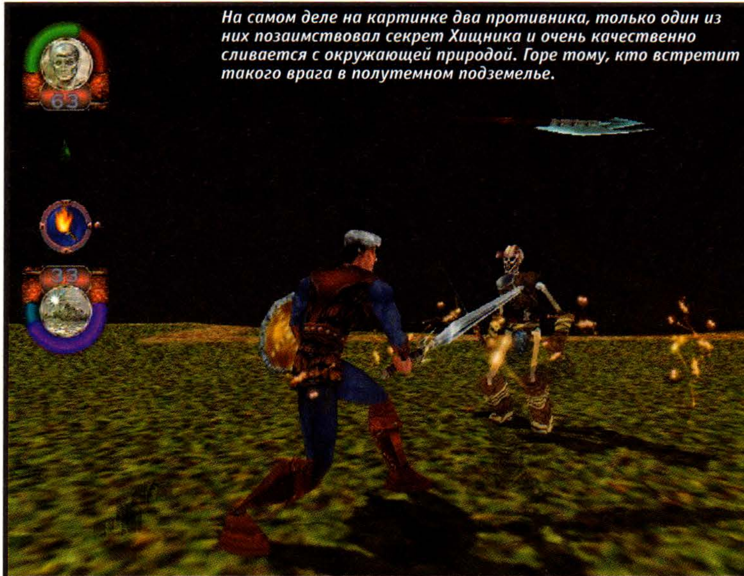
Хотели авторы как лучше. Поэтому и сделали интерактивный игровой мир. К сожалению, все это оказалось лишним.

Губы, липкие как скотч

Знакомо ли вам такое явление? Если да, то вы меня поймете, когда я пожалуюсь вам на то, какое впечатление произвел на меня движок за первые десять минут игры. Впрочем, мимолетное впечатление от движка оказалось неверным. Поначалу я решил, что графика будет максимально примитивной, а безобразной условности архитектуры и угловатости действующих лиц противопоставить можно лишь приличное динамическое освещение, которым сейчас трудно удивить любого, кто играет не только в «Тетрис». Однако постепенно стали заметны дополнительные детали движка, которые немного подчеркнули его удовлетворительное качество и общую состоятельность на фоне таких игр, как Tomb Raider, Drakan и Indiana Jones. На стенах и иных окружающих предметах остаются следы от ударов, в узком проходе нельзя как следует развернуться с огромным топором в руках, а значит, и нанести более или менее серьезный удар по противнику. На земле видны отпечатки ступней, смоченных в воде ближайшей реки или в крови недавно поверженного врага. Симпатичные тени. А из этих разрозненных мелочей складывается общая картина окружающего мира.

К угловатости действующих лиц мой единственный глаз достаточно быстро привык. Благо подавляющее большинство противников не являются людьми, сравнивать их виртуальный образ с реальным не представляется возможным. Ну,





На самом деле на картинке два противника, только один из них позаимствовал секрет Хищника и очень качественно сливается с окружающей природой. Горе тому, кто встретит такого врага в полутемном подземелье.

не знаю я, как сильно скелет из полигонов отличается от скелета настоящего, внезапно вскочившего на ноги и отправившегося с палицей









усмирять себе подобных оборванцев. Следовательно, дискомфорта, возникающего при внимательном осмотре того же главного героя или любого другого человека в игре, при общении с противниками нелюдского происхождения не возникает. Скорее, наоборот. Дрейк так ловко махает своими многочисленными инструментами заплечных дел мастера, так красочно вышибает из усопших накопившуюся в них дурь, так храбро принимает на грудь стремительно опускающееся лезвие, что успеваешь лишь порадоваться за качественную анимацию и многочисленные световые эффекты, сопровождающие чуть ли не каждый удар.

Пик совершенства технологий и мастерства дизайнеров приходится на получение Дрейком нового уровня опыта. В этот момент (как правило, в разгаре боя) камера, обычно висящая за спиной главного героя, начинает кружить вокруг своего подопечного, прямо как в «Матрице». Лепота.

А вот с архитектурой действительно прокол. Что-то стоящее внимания появляется крайне редко. В основном же примитивно и невзрачно, местность раскрашена позорными текстурами... Уровни прямолинейные и незапоминающиеся. Мрак.

Рожденные революцией

Might&Magic родился как сериал ролевой, поэтому даже в стратегических играх разработчики не смогли, да и не захотели отойти от ролевых элементов. Именно эти скромные вкрапления, скорее всего, и стали причиной завидной популярности серии Heroes of Might&Magic. Удивительно, но факт: в Crusaders of Might&Magic эти самые элементы RPG также беззастенчиво оставлены, но вот в их очевидной полезности для игрока я уже не так сильно уверен.

Начнем с того, что прохождение игры — это не набор последовательных уровней, между которыми позволено обновить запасы оружия и заклинаний. В руках игрока сразу же оказывается целый огромный мир со свободой перемещения и обширной картой материка. Куда идти и зачем идти — неясно. Ага, в окошке квестов обнаруживаем перечень и описание полученных заданий. Теперь можно сносно ориентироваться и наметить себе следующую цель для путешествия.

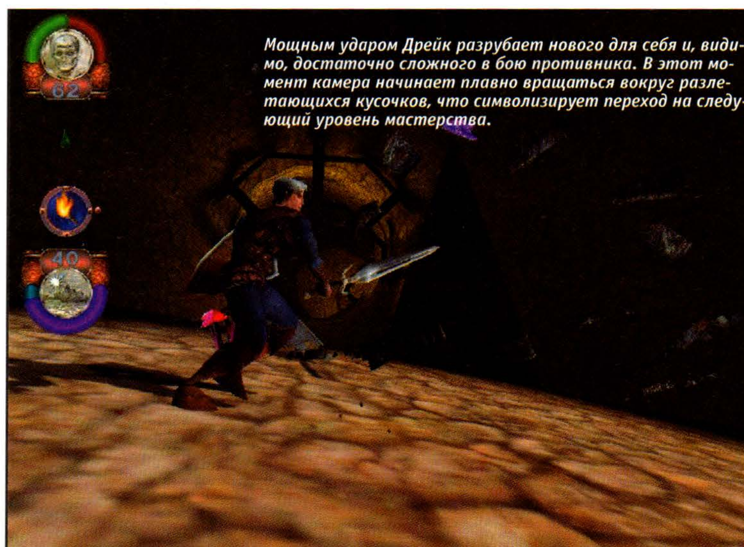
В руках игрока сразу же оказывается целый огромный мир со свободой перемещения и обширной картой материка. Куда идти и зачем идти — неясно.

Здесь и начинается... известное всем неприличное заболевание. Я еще могу понять и принять абсолютно несбалансированный, огромный по физическим размерам уровень, кишащий монстрами и ловушками, где заблудиться так же легко, как умереть от предательского удара из-за спины от скелета-невидимки, опознать которого, тем более в темноте, практически невозможно. Но вот пятиминутные (и более) прогулки по абсолютно безопасным районам, где кроме потерянных NPC, слоняющихся вокруг одной, только им ведомой, точки, нет ни одного живого существа, мой организм принципиально не переваривает. То и дело приходится лечиться от медвежьей болезни.

Конечно, я понимаю, что хотели авторы как лучше. Поэтому и сделали интерактивный игровой мир, по которому можно свободно перемещаться, общаться с тучами бесполезных NPC, посещать магазины. К сожалению, ключевое слово в данном случае — бесполезность. Все это оказалось лишним, совершенно ненужным и портящим впечатление от игры. Даже ролевые параметры персонажа не несут в себе никакой существенной нагрузки.

Луч света. Один. Тусклый

Несколько лучше положение с инвентарем и номенклатурой предметов. Здесь наблюдается больший реализм, связанный в первую очередь с ограниченностью размеров рюкзака. Поэтому приходится решать: нести с собой пять видов



Мощным ударом Дрейк разрубает нового для себя и, видимо, достаточно сложного в бою противника. В этот момент камера начинает плавно вращаться вокруг разлетающихся кусочков, что символизирует переход на следующий уровень мастерства.

оружия или один меч и полный ассортимент эликсиров, восстанавливающих здоровье и ману. Причем оружие выглядит очень разнообразно, а его фактические габариты действительно важны. Одно дело — битва на открытом пространстве с отрядом туземцев инородно-

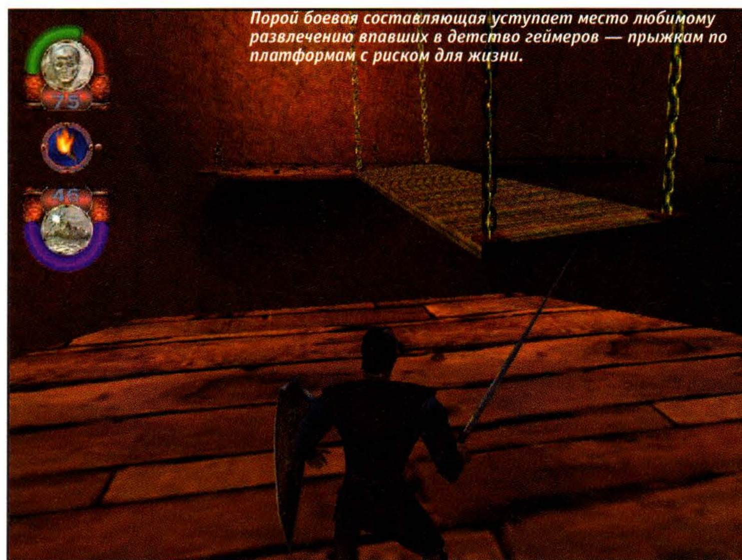


го происхождения, медленно смыкающим кольцо вокруг главного героя, где можно устроить настоящую круговую сечу при помощи невероятных размеров топорика. И совсем другой подход требуется

оружия, заклинаний и предметов. Можно либо вызвать полноценное окно инвентаря и копаться в нем, экспериментируя со всевозможными кольцами, кольчугами и щитами, либо прямо в бою нажать одну кнопочку и вывести на экран списочек доступного оружия, которое заменяется простым и быстрым щелчком мыши. Не забыты и горячие клавиши, и примитивный перебор клинков.

Что касается экрана статистики, то тут все, как я уже сказал, по большей степени бесполезно, зато расписано достаточно подробно, чтобы нельзя было заблудиться, даже не имея ни малейшего представления о предмете разговора. Завлекалочки, надетые на манекен, повышают или, наоборот, понижают ряд статистик.

Больше всего в игре привлекают бои. Вот это действительно здорово, весело и динамично. Не то чтобы у противника наблюдался



Порой боевая составляющая уступает место любимому развлечению впавших в детство геймеров — прыжкам по платформам с риском для жизни.

мелкие кусочки в два счета. А вот морального удовлетворения от сумасшедших прыжков через пропасть я почему-то не испытываю.









при сражении на ограниченном пространстве, где основной проблемой становится выбор удачного места для обороны и нападения, где мешают стены и пол, где небольшой кинжал куда эффективнее двуручного меча.

Не скрою, понравилась и чисто практическая реализация выбора

особо продвинутый интеллект, но мозгов на глухую оборону и редкие, но чувствительные выпады у него хватает. Поэтому игроку также приходится не забывать об обороне, эффективно чередуя ее с полномасштабной атакой. Иначе первая встречная троица (не святая!) разнесет Дрейка на

Больше всего в игре привлекают бои. Вот это действительно здорово, весело и динамично. Не то чтобы у противника наблюдался особо продвинутый интеллект, но мозгов на глухую оборону и редкие, но чувствительные выпады у него хватает.



Это, наверное, припасено специально для гурманов.

Самое интересное, что бы хотелось отметить в заключение, — это явный овердоз лишних ролевых элементов и масштабность мира, которые в данном случае только мешают. Надо было либо дать игроку все ролевые возможности (генерация персонажа, распределение очков опыта и т. д.), либо убрать их совсем, чтобы лишний раз не позорится и не конкурировать со своим же полноценным ролевиком Might&Magic. Если бы авторы оставили одни бои, которые на самом деле смотрятся очень прилично, то игра могла бы ожидать большего почтения и уважения в чартах. Но хозяин — барин, и результат оказался совсем не таким, как хотелось бы.

И еще. Разработчикам катастрофически не повезло с уровнями, то есть с тем мастером кривых зеркал, что их, грубо говоря, валял где-то ночью под одеялом и спустя рукава. На мыло его, на мыло. MG



Мартовский Кот

GTA 2: БЕСПРЕДЕЛ

Болезненная смерть на четырех колесах

Недавно аннигилированный и совсем продрогший, стоял он на краю набережной даунтауна и представлял смысл жизни в абсолютном равенстве и тотальном братстве человеческих особей. Возразить ему было некому, и мысли с каждой минутой приобретали **оттенок абсолютной истины** вдалеке от возможных инстанций. Где-то там — в квартале от нависающего сверху моста и за тысячи световых лет от него самого — шумел, безумствовал и плохо пах размазанной по асфальту резиной большой город.



Паспорт

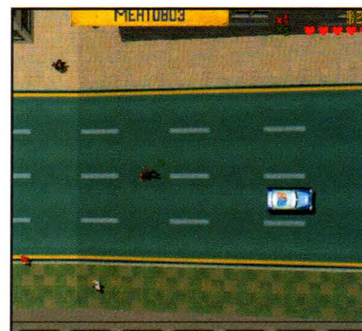
GTA 2: Беспредел

Жанр: action
Разработчик: Take 2 Interactive
Издатель: «Бука»

URL http://www.buka.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 200 МГц
RAM: 32 Мбайт

За рекой тоже был город, но за вершинами слепых с потухшими окнами и выбитыми ставнями домов негритянского квартала он почти не излучал шума и суеты, и про него можно было забыть. Выдернув Клода из трогательных дум о смысле бытия, за спиной зазвонил таксофон. Глубокий гортанный голос шептал что-то о пожарниках, спецназе, о секте кришнаитов, зарулившей целый автобус и поставившей под угрозу целое задание, о газонокосилке, которую нужно забрать где-то в Нижнем Бронксе и использовать по назначению в Акрополе. Не удостоив голос ответом, он кинул трубку на рычаг, та только задела его и беспомощно повисла, раскачиваясь с каждой секундой все тише и тише, сел на мягкое кресло купленного за немалые деньги «Шевроле». Плавно нажал на газ, и уже через три минуты город принял его, оставив в памяти три окурка, которые ветер уже подхватил маленьким смерчем



«Коптилка» нисколько не заботится доставить Клода в участок, выбрасывая его в первой же темной подворотне.

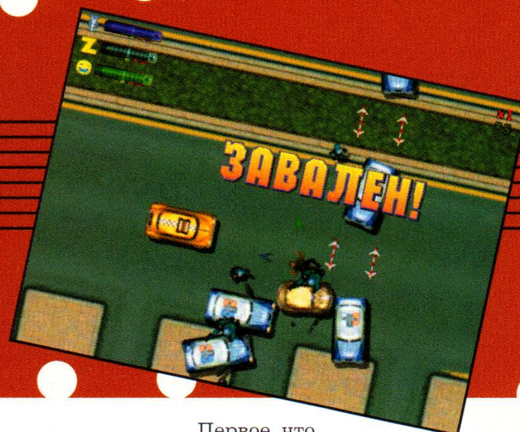


Явственно проступающее из-под капота пламя — верный признак скорого конца. Замена машины — профилактика возможного летального исхода.

старым, хорошо закрепившимся за долгие месяцы практики условным рефлексом — рефлексом, выработанным в процессе прохождения первой части. Вторичность очевидна, уникальность сомнительна, и единственным, что не попадает под артобстрел скептицизма, остается неизменная играбельность, которая в данном случае искоренима лишь однообразием происходящего, и раньше третьей части ждать его, пожалуй, не стоит. Так чем же удивит нас часть вторая, есть ли причины для поднятия темы в форуме, и не получили ли мы в лице GTA-2 исключительный add-on?







и понес по бетонной набережной в сторону центра.

Достаточно бессмысленно пытаться говорить что-либо о GTA в присутствии поклонников игры, как бесполезно пытаться объяснить религиозному фанатику атеистический склад мыслей. Единственное, что он почерпнет из разговора, будет стойкое убеждение, что вы по ту сторону баррикад. И не имеет значения, проповедует ли его религия противление насилием или в очередной раз подставляет онемевшую от постоянных ударов щеку.

При попытке раскрыть все карты с самого начала существует некоторая опасность остаться с носом и дальнейшим изложением материала никого не заинтересовать, заставив пренебрежительно сморщиться по факту прочтения. Поэтому рисковать не будем: расскажем все как есть, в строгой хронологии. Фанаты, активно тянущие костлявые длани к заветной коробке, получили по ним хлесткой редакторской линейкой и от написания обзора самоотстранились. Перед вами результат выбора «добровольца» из атеистически настроенных рядов.

Исходно доброкачественная поделка с незначительными признаками озлокачествления ввиду чрезмерного тяготения к предкам.

По истечении нескольких игровых часов — реальных, в отличие от происходящего на экране, — начинаешь отдавать себе отчет в том, что увлеченность и «погружение в» обусловлены

Первое, что обращает на себя внимание, это графика, которая претерпела некоторые изменения. Разработчики так и не решились отказаться от своего старого детища — полностью двухмерного движка — в пользу 3D-технологии, так что мы и по сей день обречены взирать на город с высоты птичьего полета, не задумываясь о необходимости масштабировать карту, по причине удачной реализации автоматического режима смены высоты. Но ввиду неумолимости прогресса, не в последнюю очередь затрагивающего и компьютерные технологии, было бы непростительной наглостью оставить все как есть, не предложив ничего нового. Так что необходимый минимум косметики нам обеспечен: графика стала симпатичней пускай не «в», но «на» определенное количеств единиц красоты (с умножением, увы, не получилось, но вот более простая арифметика дает о себе знать).

Во-первых, 800x600 уже не 640x480, а сами 640 стали

Разработчики так и не решились отказаться от своего старого детища — полностью двухмерного движка — в пользу 3D-технологии, так что мы и по сей день обречены взирать на город с высоты птичьего полета.

визуально много приятней, чем в первой части. Налицо прилизанность имеющихся авто, сглаженность перекрестков и стен домов, повышенное внимание к анимации движений. Можно радоваться отсутствию необходимости прилагать усилия для идентификации стоящего перед нами: копа видно за версту — он в синем костюме и в фуражке, одетый на спецназовца бронежилет тоже ни с чем не спутаешь, а банды вооруженного формирования легко идентифицируются по явственно различимым карабинам в руках.

Оружие особенно удалось: на смену однотипности средств уничтожения первой части пришло куражистое разнообразие всего и вся, от нескольких модификаций шотгана до фатального «Томпсона» и «Кольта». Ну и, конечно, спецэффекты, с которыми в GTA были явные недоработки, наконец подтянуты и намертво приклеены



Бортовая атака группы кришнаитов на узком тротуаре: лишние «зеленые» никогда не помешают.

к корпусу каждого рыдвана: степень работоспособности вашего кара представлена теперь не только предсмертными всхлипами двигателя, плохо слышимыми из-за нежелания отключать фантастическую по красоте музыку, но и явственно проступающим над капотом вашего авто пламенем. Когда все 300 лошадиных сил вашего «Рено» (или 450 — «Порша») готовы покинуть асфальт дорожного покрытия, отправившись на небеса, пламя прямо-таки застилает экран. Хочешь не хочешь, а задумаешься: непредвиденных деструкций больше не будет, теперь с нами играют по-честному.

Определимся с музыкальным сопровождением и собственно звуком. Гениальная по своей простоте и составляющая, по словам разработчиков, 50% от смысла игры (какая фраза, а?), озвучка стала еще краше, а с появлением в репертуаре радиолы джаза и, как это ни странно, рэпа, у игры появился неплохой шанс привлечь на свою сторону новых почитателей. Дела со звуком обстоят несколько сложнее, но и он наших ожиданий не предал, оставшись в точности таким же.

Итогом вышесказанному будет нижеследующее: исходно доброкачественная поделка с незначительными признаками озлокачествления ввиду чрезмерного тяготения к предкам. Но простим разработчикам устойчивое нежелание творить новое: старое еще способно согревать и нести свет в массы.

Переходя к разговору о новаторствах геймплея, первое, что хочется отметить, их полное отсутствие («Старых щей да побольше влей...»). Растратившись на косметических доработках движка, разработчики решительно опустили руки, когда дело коснулось игровых нововведений. Но долгие сетования по этому поводу несостоятельны ввиду значительной компенсации отсутствия качественно новых наработок количественными изысками. Во-первых, город стал больше. С одной стороны — плюс, но отсутствие карты заставляет в этом усомниться: ориентация жалобно скулит и, поджав хвост, забивается под ближайший куст. В памяти всплывает уникальная по своей многозадачности и эргономичности карта Driver'a. С ностальгией всплывает!





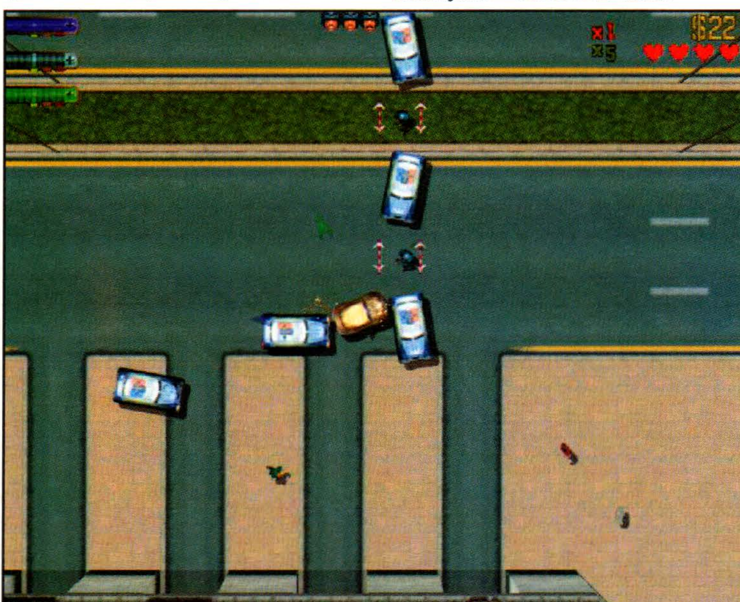


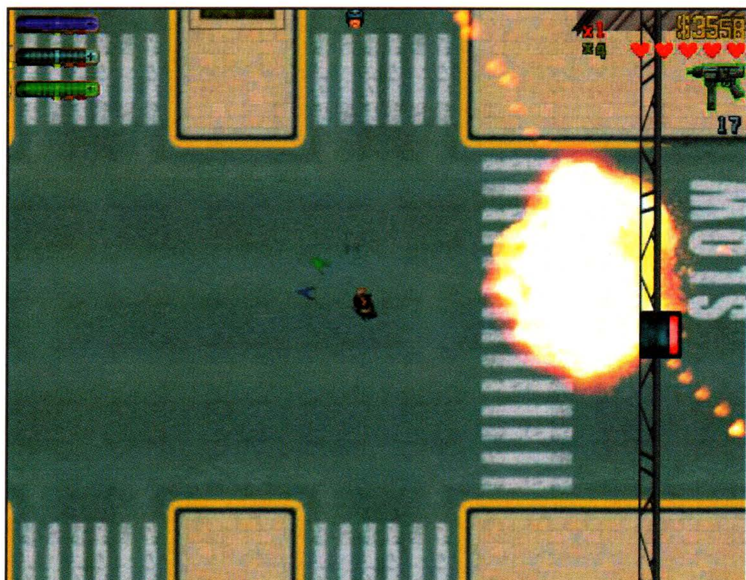
Во-вторых, улицы ожили, наводнившись новоиспеченными потомками былого народонаселения. Числом больше, разнообразней, шустрее бегают — вот основное, что обращает на себя внимание, если не принимать в расчет уже упоминавшуюся детализацию. То же самое относится и к предлагаемым авто: поверить в выполненное обещание предоставить нашему вниманию более ста двадцати средств передвижения совсем не сложно, хотя проверить это утверждение непросто.

Ну и, в-третьих, правящих городом группировок отныне семь.

Правящих городом группировок отныне семь. Обидным является лишь то, что, будучи рассредоточены по уровням, числом более трех они одновременно нигде не представлены.

Полицейский пикет на подступах к спасительному даунтауну: единственный способ уйти — лобовой контакт.





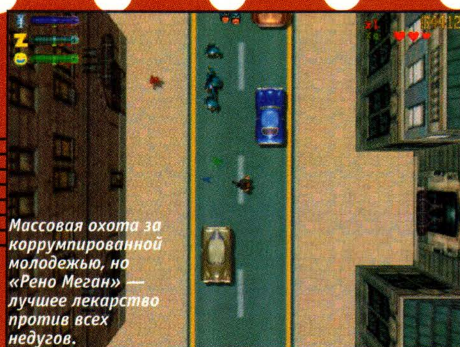
Принцип противления прислужникам правопорядка очередью от бедра по прежнему эффективен.

ограниченного числа жизней. Но, поскольку поддерживать мирные взаимоотношения со всеми сразу — задача из разряда невыполнимых, метаться от одной команды к другой вряд ли стоит. Куда перспективней выглядит тактика сосредоточения внимания на одной группировке, на заданиях которой и получается основной приработок.

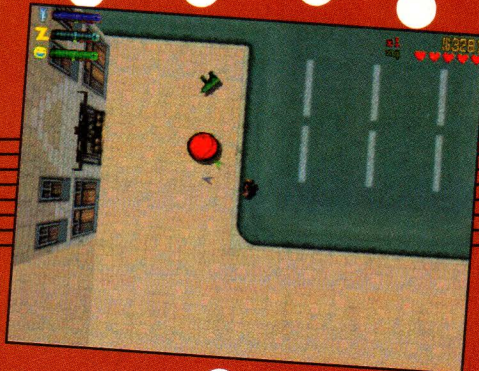
Кстати, если говорить о деньгах, то найти им применение не составит особого труда: навеска в виде двух пулеметов на капоте или канистры скользкого масла в багажнике никогда не помешают, хотя и привяжут вас к конкретному транспорту. Но разнообразить досуг, оберегая очередное авто, даже приятно, особенно если учесть, что копы от щедро раздаваемых направо и налево очередей приносят прямо-таки астрономические суммы в вашу казну. Второе место, куда

кончать, попросту невозможно. Эти ребята появляются из черных «кадиллаков» с «Томпсонами» наперевес и в считанные секунды делают свое черное дело. Hasta la vista, Клод...

Вот, собственно, и все отличия, которыми может похвастаться вторая часть уличного беспредела. Говорить больше не о чем. Как факт бесспорно положительный хочется отметить полную сохранность геймплея и целостность игрового мира GTA-2, чем может похвастаться далеко не каждая игра. Но все же неоднократно упомянутая в статье вторичность продукта бросается в глаза слишком уж настойчиво. Сопротивляться столь бездумному — равно как и безудержному — порыву нет ровным счетом никакой возможности, это же скорее всего не позволит занести GTA-2 в скрижали истории игровой



Массовая охота за коррумпированной молодежью, но «Рено Меган» — лучшее лекарство против всех недугов.





Обидным является лишь то, что, будучи рассредоточены по уровням, числом более трех они одновременно нигде не представлены. Зато индивидуальность каждой, отдельно взятой, крамолы налицо. Одни предпочитают открыто терроризировать мирные кварталы, тогда как другие ведут скрытное существование и ничем не проявляют свою причастность к совершаемым вами и вам подобными делам по их заказу.

Далеки от идеала и отношения между группировками: активное потакание запросам одних часто и достаточно быстро оборачивается негативным отношением к вам со стороны других. А это при ряде сложившихся обстоятельств может плачевно отразиться на вашем здоровье: посещение кварталов, находящихся в подчинении враждебно настроенной организации (о чем можно узнать по соответствующему индикатору), может вылиться в кровавую уличную разборку, в результате которой главный герой останется лежать на мостовой без признаков

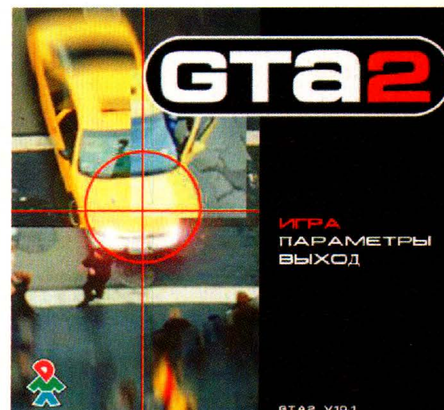
Хотелось бы отметить наличие в арсенале города, помимо заметно поумневших копов, оперативно работающего спецназа. Ребята в бронежилетах появляются перед вами в случаях, когда полиция бессильна.

можно вложить капитал, — это сохранение игры. Надо же такое придумать, но за пятьдесят тысяч «зеленых» вас с радостью спасут от необходимости начинать весь этап с самого начала. Оригинальность подхода поражает, хотя и ощутимо бьет по кошельку на ранних этапах.

И последнее, что хотелось бы отметить, это наличие в арсенале города, помимо заметно поумневших копов, оперативно работающего спецназа. Ребята в бронежилетах появляются перед вами в случаях, когда полиция бессильна что-либо противопоставить напору вашего гения и дулу «Магнума», периодически появляющемуся из вашего кармана. Хорошая доза свинца из шотгана братков, приписанных к отряду спецназначения, способна усмирить любого законопослушного гражданина. Но, если укрыться от их шальных пуль, пускай слабый шанс, но все же имеется, избежать расправы агентов КГБ в случае, если мэрия города решит, что с вами надо

индустрии. Но главного разработчики добились — играть приятно и, если не задумываться о вторичности, интересно. Настоятельно рекомендуем хотя бы взглянуть.

P.S. Локализация «Буки» хотя и припоздала, но выполнена достойно: никаких нареканий. MG

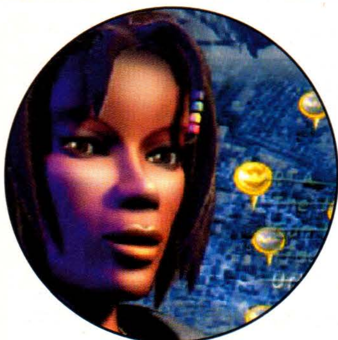




Gomolog

URBAN CHAOS

И тетки, как всадники...



Нострадамус обломался в очередной раз. Если несбывшееся предсказание о **конце света** мы спокойно пропустили мимо, облегченно вздохнув, то со вторым, пускай тоже несбывшемся предсказанием, предстоит иметь дело в реальности. Разумеется, виртуальной. Действие начинает разворачиваться в седьмой месяц года 1999-го. Красивый вступительный ролик, навевая улетучившуюся было новогоднюю атмосферу, вкратце повествует о пришествии на землю шайки великого монгола — тирана и узурпатора.

Паспорт

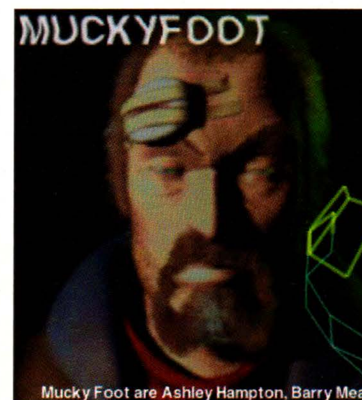
Urban Chaos

Жанр: action
Разработчик: Mucky Foot
Издатель: Eidos Interactive

URL http://www.eidos.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Место действия — Нью-Йорк, канун Нового года. Небывалый всплеск преступности заставляет полицию мегаполиса не только задуматься о бренности своего существования, но и привлечь к работе сторонних лиц, мало-мальски разбирающихся в делах сыска и способах владения оружием. Ропер (Roper) — мужик с пластырем на лбу, тот, что во вступительном ролике с помповой берданкой выносит водилу, несущегося по шоссе «Доджа» — как нельзя лучше подходит для этого. У него есть, что противопоставить шайкам, орудующим в даунтауне и постепенно подбирающимся к сити. Ствол его ружья умеет развязывать языки грязным бомжам, промышляющим мелким воровством, а колено неизменно стыкуется с пахами снующих в подворотнях амбалов. Плюс из него получается отличный напарник, грамотно прикрывающий тылы и исправно



снабжающий амуницией в трудную минуту. Но он — не главный герой (хотя на отдельных миссиях и за него дают поиграть).

Мы — Дарси (D'arci), девушка-полицейский. Последняя пара определений верна лишь отчасти, потому что девушкой Дарси назвать можно только по половой принадлежности. На улицах нового Йорка она — «бой-баба», исключительно пронырлива и контактна: умеет ласково подойти к преступившему черту закона и приласкать локтем под ребра. Умело работает как в паре, так и в гордом одиночестве, но первое предпочитает осуществлять лишь с Ропером, категорично отметая прочие кандидатуры (исключение — отдельные задания, где приходится сотрудничать с полицейскими). Это уже причуда разработчиков, но нисколько не напряжная и даже удачно укладывающаяся в игровой сюжет.



в стакане воды: кроме красных слов ничто не предвещало триумфа. Скрины были удовлетворительными, но не более. Собственно, сейчас совершенно непонятно, как столько народу могло клюнуть на услужливо сваренные разработчиками и издателями макаронные изделия. Если вы не в курсе, то нам обещали приблизительно следующее:

различных транспортах и, конечно, кучу и еще чуть-чуть разнообразных заданий.

Усомниться в уверениях разработчиков заставила уже официальная демоверсия игры, из которой, по крайней мере, стало понятно, что если игра к своему скорому релизу не обзаведется еще, как минимум, парой десятков обещанных красот, то фурора не будет. Игра вышла — фурора нет. Мы получили логичное продолжение того, что увидели в деме: Eidos решили брать количеством, оставив качество прохлаждаться на свалке истории. Но не все так плохо, как могло бы быть. Все же уважаемые издатели и репутацию за жабры держат крепко.

Игра представляет собой обыкновенный уличный файтинг, хорошо сдобренный навешиваемыми на главную героиню заданиями, благодаря





Теперь чуть в сторону и в глубь веков. Eidos провернули очень грамотную рекламную компанию, жертвами которой пали многие, «заразившись» игрой задолго до ее выхода. Одних фанатских сайтов насчитывается больше двух десятков. Но Eidos всегда славились умением поднять бурю

огромные игровые просторы (чуть ли не реально воссозданные улицы Нью-Йорка, но все же чуть поменьше), фантастический уровень детализации, множество героев на выбор, небывалый AI противников, обилие оружия (количество не указано), возможность кататься на

чему тупой массовый мордобой приобретает черты осмысленного действа. Но о заданиях поговорим несколько позже, а пока разберем по винтику главную героиню. На пути противления коррумпированной организации «Дикая кошка» (логотип которой навевает волну воспоминаний о «Черной кошке», Володе Шарапове и Жеглове, по мнению которого вор должен сидеть в тюрьме) Дарси обзавелась арсеналом приемов и оружия, не оставляющих преступности ни малейших шансов.

Игра представляет собой обыкновенный уличный файтинг, сдобренный навешиваемыми на героиню заданиями, благодаря чему тупой массовый мордобой приобретает черты осмысленного действа.



Ропер только что послал в нокаут одного из бандитов, а прохожие уже улепетывают, опасаясь скорой расправы.

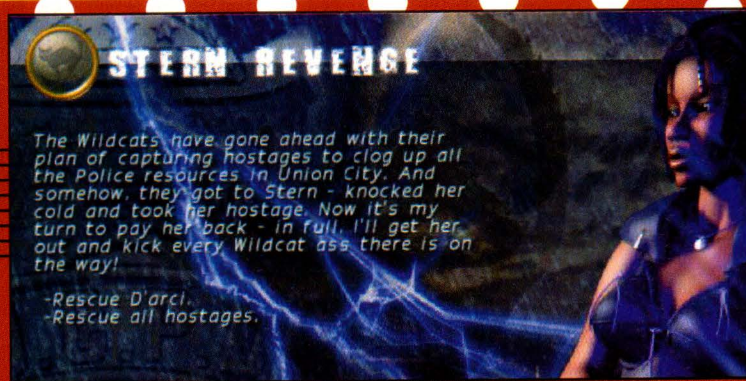
Не показывай мне кулак

Элемент первый — файтинг. Он полностью аркаден, как положено в лучших домах. Недоумение вызывает лишь редуцированное по сравнению с другими



Карта города. На ней можно выбрать одно из нескольких доступных заданий, но редко более двух-трех.

представителями жанра количество ударов. Рука в одном направлении, нога — в четырех, благодаря чему можно отбиваться от подбегающих с флангов и заходящих в тыл противников.





В дополнение — подсечка, которую можно выполнить либо с разбегу, либо путем выворачивания пальцев в тщетной попытке сострить правильную комбинацию. И конечно, спецприемы, которых всего два: удар рукой с дальнейшим посыланием противника в нокаут ударом колена в пах и тот же удар с выворачиванием рук, после чего оппонент поднимается совсем уж не скоро.

Залупцевать врага до смерти — не есть основная цель поединка. Напротив, многие миссии можно провалить, проявив чрезмерное усердие в схватке с «главным преступником уровня».

Во всем этом есть одна тонкость. Дело в том, что залупцевать врага до смерти — не есть основная цель поединка. Напротив, многие миссии можно провалить, проявив чрезмерное усердие в схватке с «главным преступником уровня». Основная цель — арестовать супостата, чем Дарси успешно занимается, лишь только удастся лишить противника сознания. Проблема в том, что далеко не всегда враги нападают по одному, предпочитая перемещаться по уровню сплоченными шоблами: в момент, когда вы арестовываете одного, другие могут с завидным старанием лишать вас последних единиц здоровья. Если же славным молодцам удастся повалить Дарси на землю, то шансов на победу останется и вовсе мало: жизненные силы в положении на асфальте убывают стремительно, а расторопно подниматься наша подопечная не умеет. Зато она умеет осматривать трупы на предмет наличия в их карманах полезного в уличных буднях добра. Приседает на колено и изучает, словно заправская карманница, а игра услужливо отображает процесс в динамике на соответствующем табло. Далеко не во всех карманах попадается что-либо полезное, но аптечки и патроны обнаруживаются с завидной частотой.

Оружие выбивается единственным ударом, а поднимать его бандиты не умеют, да и когда стреляют, попадают далеко не всегда. AI довольно глуп и исправляться с ростом номера миссий явно не собирается

Присутствуют в игре и столь модные ныне RPG-элементы. В числовом эквиваленте сила, скорость нанесения ударов, конституция и ловкость никак не отображаются (только вне миссий на карте города), но изредка на уровне можно подобрать бонусы, увеличивающие какую-либо из упомянутых характеристик. К тому же силу удара можно увеличить, отобрав у врага нож или бейсбольную биту: при помощи этих полезных предметов, с одной стороны, враг приводится в неработоспособное состояние с двух-трех ударов, с другой, велик риск пропустить момент перехода оппонента в состояние трупа. В некоторых случаях, как уже упоминалось, последнее нежелательно.

Виртуальный тир

Видимо, из-за недостатков рукопашной разработчики решили восполнить пробел в терроре за



Напарники готовятся к выполнению задания, обсуждая его план.



счет введения в игру огнестрельного оружия. Его не так много, как обещали, но все равно хватает. Пистолеты, автоматы, дробовики и помповые ружья,





даже гранаты, и те имеются. Различаются средства уничтожения, как и положено, по убойной силе и по скорости перезарядки, что в некоторых случаях играет решающую роль. Для каждого вида оружия нужны свои патроны, и для особо эффективных средств борьбы с крамолой их очень и очень немного: зарядов к дробовику на уровне много меньше, чем для того же пистолета. Приятно, что расстреливать можно не только бандитов, но и мирных граждан, праздно шатающихся по уровню и создающих эффект массовки. Вот только ничего полезного из их карманов выудить не удастся, но и наказания за собой не повлечет: все, что вы творите на улицах Нью-Йорка, автоматически считается правым, без суда и следствия.

Наивным было бы предполагать, что одна Дарси может пользоваться огнестрельным оружием. Бандиты не хуже полиции умеют применять «стволы» и делают это с завидным старанием. Благо, что это можно заметить издалека по перекрестию прицела, появляющегося на Дарси, лишь только она попадет на линию огня очередного уличного «снайпера». Не менее приятно, что оружие выбивается единственным ударом, а поднимать его бандиты не умеют, да и когда стреляют, попадают далеко не всегда. AI довольно глуп и исправляться с ростом номера миссий явно не собирается: враги становятся чуть сильнее, атакуют чуть более тесными кучками, но вот «котелок» у них варить упорно отказывается. На лице все недостатки, «наработанные» за многие годы существования жанра: бег по кратчайшей траектории, неспособность выбраться из угла, стрельба сквозь стены.

На машинах покататься действительно дают, но полезность этого занятия под большим сомнением. В режиме бега Дарси перемещается лишь немногим медленней.

Задания

Собственно, это то, что делает игру привлекательной. Все остальное, включая графику, о которой чуть позже, съедобно, не более того. И кроме миссий никаких деликатесов. Разумеется, свободу перемещений у нас отобрали, но в пределах одной локации, на которой приходится выполнять конкретное задание, передвигаться можно с неограниченной степенью свободы. Иногда в наше распоряжение поступают довольно обширные пространства квартала в три-четыре.

В разнообразии миссий можете не сомневаться: спасение заложников, уничтожение главарей банды, изъятие ценных грузов и трогательное спасение суицидничков с крыши небоскреба. Последнее, кстати, оформлено в виде скрипта: поучаствовать не дают, показывают и засчитывают выполнение. Многие задания отличаются, во-первых, многоэтапностью (спасти заложника, а затем эскортировать его в безопасное место, например), во-вторых, несколькими возможными вариантами претворения в жизнь (можно лезть на рожон, вынося всех, а можно тихой сапой пробраться по закоулочкам и тихонечко умыкнуть заложника прямо из-под носа у мирно храпящей на посту стражи). И конечно же, на многих заданиях Дарси будет помогать ее напарник Ропер. Драться он умеет, а потому обузой никоим образом не является. Всячески приветствуется на любой миссии.

P.S. На машинах покататься действительно дают, но полезность этого занятия под большим сомнением. В режиме бега Дарси перемещается немногим медленней, зато не врезается на каждом перекрестке в фонарные столбы. Правда, с помощью авто удобно давить массовки



Машина легко может сбить, но потери энергии при этом минимальны.

преступников, но на подобных собраниях машины, как назло, не попадаются. Приплюсуйте несколько откровенно «пазловых» моментов, когда фургон нужно подогнать к лестнице, на которую без его помощи просто не залезть, и вы получите весь скудный ассортимент использования средств передвижения в UC. Никаких погонь нет и в помине.

Дизайн воспетых полигонов

Увы, но обещанной тотальной детализации всего и вся не получилось. Кое-что, правда, все же стоит отметить. Несмотря на бедность текстур и явный недобор полигонов, — на главную героиню не поскупились, — поднятая с мостовой банка «Колы» летит по «симпатишной» параболе и остается лежать там, где упала. По улицам летают обрывки газет, а сухая листва — это просто песня какая-то. Hexen помните? В UC круче! Достойно выполнены и выстрелы, сразу навевающие воспоминания о Blood. А вот с самой кровищей схалтурили: какие-то акварельные разводы, а не легендарный энергетический носитель человеческого тела.

Но все же внимание к мелочам в игре определенно присутствует, только это совершенно незаметно на фоне откровенно «серенького» движка и достаточно слабой анимации. Кому нужны следы от мокрых ботинок Дарси, только что пробежавшейся по луже, когда у нее явные проблемы с пластикой движений. Да и движок явно не доработан, мелкие неприятности упорно досаждают на протяжении всей игры: почему, спрашивается, когда главная героиня вбегает в пятно света от уличного фонаря, игра отказывается выдавать больше пяти-шести FPS, вне зависимости от «крутизны» вашей машины.

А вот сам город получился вполне реалистичным, почти живым. Попытка имитировать массовку удалась не хуже, чем в Omicron, только в UC любого из жителей можно еще и «отделать» по первое число. Что же касается звука с музыкой, то тут дела обстоят следующим образом. Музыка удалась, а вот звук не совсем: все, что говорят оппоненты и соратники по оружию еще куда ни шло (даже, пожалуй, прилично), но вот звуки, издаваемые самой Дарси... Товарищи разработчики, когда же вы отучитесь приглашать на озвучку главных героинь порнозвезд третьего эшелона?! Охи и ахи во всей красе.



Из этого положения очень трудно подняться, поэтому лучше не давать завалить себя на мостовую.





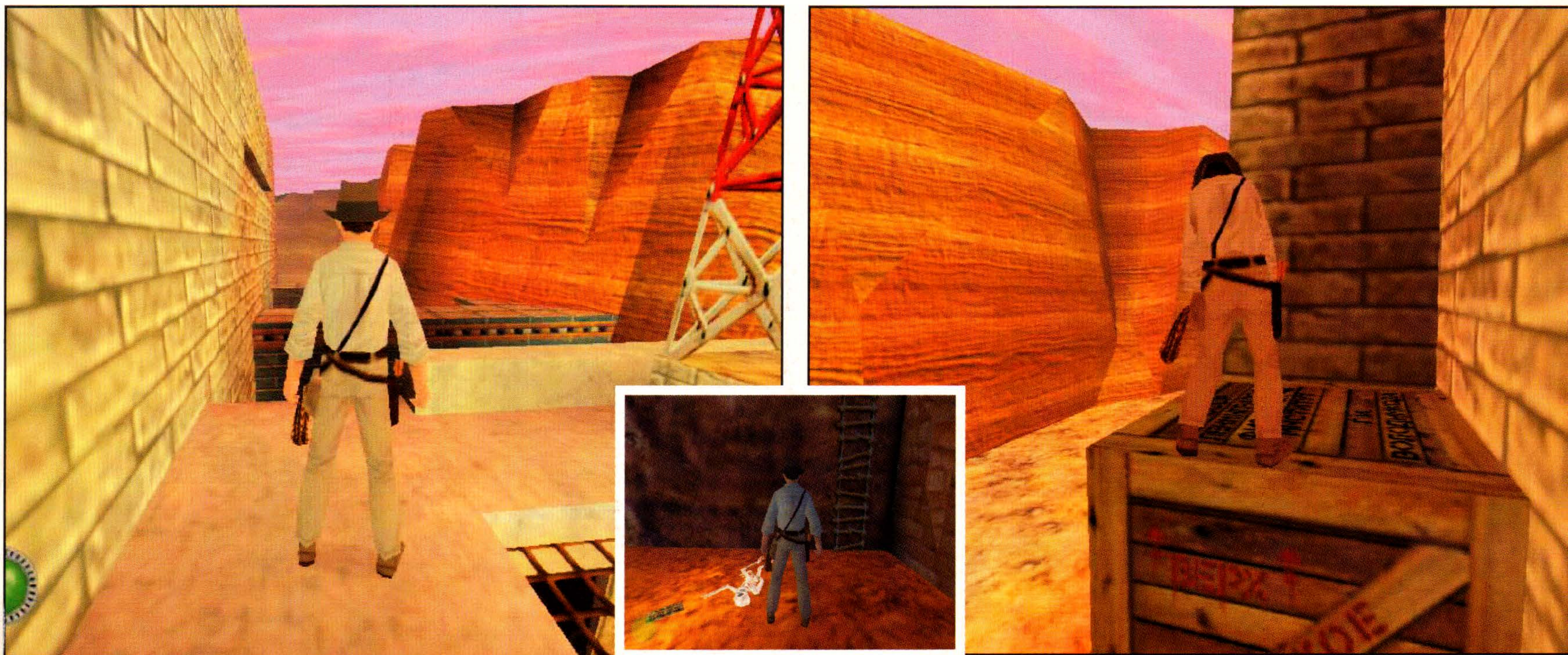
Игра совсем не плохая, но и до шедевра ей далековато. Благодаря разнообразию миссий — затягивает, из-за слабого движка и упорных «глюков» — раздражает.

Итог таков. Urban Chaos — игра совсем не плохая, но и до шедевра ей далековато. Благодаря разнообразию миссий — затягивает, из-за слабого движка и немногочисленных, но упорных «глюков» — раздражает. Два упомянутых свойства — притягательность и неприязнь — сплелись столь причудливым образом, что мы игру рекомендуем. Не скажу, как по научному называется несоответствие следствия причине, но, если у вас достаточно мощная машина, способная вытерпеть все особенности движка UC, и принимая во внимание относительный «застой» в жанре, поиграть в «Урбанистический хаос» стоит.

P.S. Сейва на протяжении миссий не предусмотрено, что периодически вынуждает проходить отдельные задания по несколько раз, а ведь некоторые из них отнимают до часа реального времени. MG



На этой машине можно кататься, но на своих двоих как-то надежней.



INDIAINA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Действительно отличный парень

Gomolog

Определенно, пышные и представительные формы товарища Крофт не дают спокойно спать множеству разработчиков по всему миру. Значительно в большей степени нарушает спокойствие их сна указанная в графе «продажи» кругленькая сумма, собранная на ниве приключений лихой гробокопательницы. Но куда печальнее, что расплачиваться за **неудавшийся отдых** приходится нам, рядовым геймерам, обреченным получать второсортные игры третьего эшелона.

Паспорт

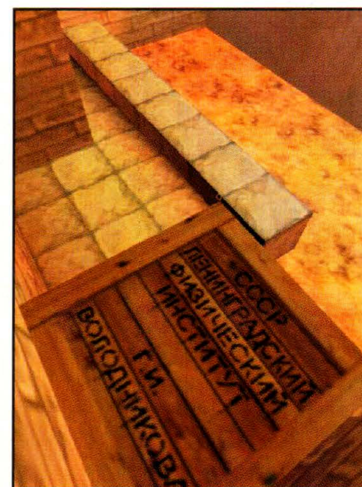
Indiana Jones and the Infernal Machine

Жанр:	action
Разработчик:	Lucas Arts
URL	http://www.lucasarts.com
Издатель:	Lucas Arts
Системные требования:	
Процессор:	Pentium 166 МГц
RAM:	32 Мбайт
	3D-акселератор

Привлеченные слезоточивым сюжетом, числовым множителем полигонов, приходящихся на душу главного героя и его оппонентов, в конце концов, элементарным голошением на каждом углу Мировой сети, что все-де круто, мы вынуждены расплачиваться кровно заработанными условными единицами и давно превратившимися в труху нервными волокнами. И глупо пытаться объяснить разработчикам, что они не правы: до тех пор, пока есть в этом мире наивные, готовые поверить сладким словам производителей, а также покупающиеся на звонкие имена главных героев, их будут злобно кидать, подсовывая очередное «второй свежести».

Господин Джонс сперва полюбился публике благодаря стараниям товарищей Лукаса и Спилберга, а затем благодаря стараниям многих других (менее способных) порядком надоел. Сериалы, комиксы, книги по мотивам, книги по мотивам мотивов, календари и наклейки и, конечно же, компьютерные игры.

Если быть мало-мальски объективными, то последние меньше всех нагрешили в акте снижения популярности главного героя. Из всех, приходящих на память, откровенно неудавшихся



не наблюдается: несколько вполне пристойных аркад, тройка квестов да какая-то неинтерактивная энциклопедия по вселенной Инди. И вот теперь Lucas Art разродились TPS, где Джонс призван конкурировать с такими магнатами нашего внимания, как упомянутая уже Лара Крофт, рядовой Корвин и сержант Разиэль. Достойные, следует заметить, соперники, чего нельзя сказать о самом главном герое статьи. На этот раз Инди получился не то чтобы откровенно неудачный, но определенно спорный, не до конца отвечающий духу времени. В недостатках его нынешнего воплощения мы разберемся чуть позже, а пока

В целом игра, хотя с виду и напоминает незабвенного «райдера», на деле несколько отличается от него.

тоннель на несколько частей, выглядящих, как части головоломки, и раскидал их по всему белу свету... Русские быстро смекнули, что начинать гордое шествование с актами насаждения коммунизма нужно именно с других миров, а про Землю можно пока забыть. Была сколочена патриотически настроенная команда ученых, которые незамедлительно занялись раскопками в районе древнего Вавилона с целью обнаружить спрятанные ключики. Но не спали и парни из ЦРУ, узнав, чем дело пахнет, они решили снарядить на поиски тоннеля закаленного в боях парня. Разумеется, Индиану Джонса.

Вот такой вот незамысловатый сюжет преподнесли нам разработчики, выставив полными



Типичное проявление советского постмодернизма в глазах американских разработчиков. Главное, что орфографических ошибок не наблюдается.



обратимся к предыстории, которая, как и положено по рангу, в подобной игре присутствовать обязана, что она и делает с умеренной ретивостью.

Она!

Год 1947-й. Только-только закончилась Вторая мировая, увенчавшаяся победой Советской Армии и ставшая стимулом для попытки Союза насадить свою власть во всем мире. Но ввиду ряда причин Сталин решил повременить с господством на планете Земля, у него были куда более грандиозные планы... В далеком прошлом в Вавилоне правили могущественные династии, но власть их основывалась вовсе не на силе или добродетели, а на сотрудничестве с пришельцами из иных измерений, которые снабдили правителей пространственными тоннелями, через которые можно было легко проникнуть в их измерение. Когда Вавилон пал, последний из вседержителей разделил единственный функционирующий

болванами не только нас, но и себя. За что им наш гордый человеческий Рахмад!

Инди Джонс: крупный план

В целом игра, хотя с виду и напоминает незабвенного «райдера», на деле несколько отличается от него. На протяжении всего сериала о копательнице могил девушка больше тяготела к насилию класса action, на массовый геноцид уходило до шестидесяти процентов игрового времени, весь остаток тратился на решение всяческих головоломок и паззлов. В IJ наблюдается несколько иное распределение игровых приоритетов. 80% игрового времени вам придется решать всевозможные загадки разработчиков: активному действию уделено совсем немного внимания. И тут впервые остро встает вопрос, поднятый в начале статьи: второсортная поделка или самобытный проект? Ответить на него, к сожалению, довольно сложно. С одной стороны, примесь action есть, но реализация заставляет желать лучшего. Это минус, да еще какой — отпугивает всех любителей динамичного действа. Но вот, что касаемо загадок, тут все по высшему разряду: Лариска отдыхает. Да, Инди не блещет гимнастическими способностями, поворачивается медленно, прыгает косо, даже подтягивается и то с натугой, но зато у него есть кнут и пара верных кольтов.

Первый хорош тем, что с его помощью можно цепляться за всевозможные неровности стен (они хорошо выделены и сразу бросаются в глаза) и перемещаться на, казалось бы, недоступные участки местности. Вторые знаменательны нескончаемым боезапасом, поэтому до самого конца игры остаются оружием выбора в ситуациях массовой месиловки. Если покопаться в широких шароварах Джонса, то при должном старании можно извлечь на свет божий зажигалку, освещающую дорогу во мраке, и мелок, при помощи которого Инди делает пометки на стенах,

Если безграмотно реализованную анимацию противников простить еще можно, то не обращать внимания на рахитичность движений главного героя совершенно невозможно.

дабы не заблудиться в хитросплетениях лабиринта.

И уж коль скоро речь зашла об инвентаре, то давайте о нем и поговорим, только более конкретно.

Я достаю из широких штанин

Ниже перечислены основные попадающиеся в игре средства обороны/нападения и самолечения.

Оружие: за упоминавшимися ранее лассо (whip) и револьверами (revolver) следуют автоматические пистолеты девятого калибра (automatic pistol), которые товарищ Токарев изобрел вовсе не для отстрела кобр, но и для этого они вполне пригодны. Machine Pistol представляет собой обыкновенный маузер германского производства. Необычайно эффективное оружие против двуногих противников, но патроны на уровне попадаются достаточно редко. Combat Rifle — СКС Симонова — не многим лучше маузеров, но выигрывает благодаря дальнобойности, рядового lava guardian выносит с двух выстрелов, что позволяет рекомендовать его к активному использованию, благо патроны встречаются довольно часто. Machete — ну удивляйтесь, что это оружие стоит не в начале списка. Несмотря на то, что с его помощью можно шинковать врага только на ближней дистанции, ударная мощь — колоссальна. Редко какой противник встанет после удара мачете под ребра. «Боезапас», опять же, бесконечный. Submachine Gun — ППШ времен войны. Обладая хорошей убойной силой, оружие не стесняясь пожирает вагон и маленькую тележку патронов, из-за чего его приходится использовать очень редко. Pump action shotgun — помповое ружье — бьет наповал, но патроны найти проблематично, поэтому его следует поберечь для особо опасных монстров. И наконец, замыкают список Bazooka и Hand grenade, которые рвут на куски всех и вся, но которых всегда не хватает.

80 % игрового времени вам придется решать всевозможные загадки разработчиков

В целом же оружие в игре подобрано очень неплохо, но лидерство все же принадлежит «единичке» из-за ее неограниченного боезапаса.

Health Kits:

- First Aid Kit — выглядит, как тюбик с красным опознавательным крестиком. Способно восстановить до 25% энергии.
- Medicinal Sprigs — растительный вариант упомянутой выше аптечки, выглядит, как гриб на длинной ножке, растет на солнечных полянах.
- Trauma Kit — сундук с таблетками. Восстанавливает здоровье полностью, но не часто попадается. Используется не сразу, а лишь по нажатию клавиши «H».
- Medicinal Herbs — соответственно растительный аналог «траумы». Выглядит, как развесистый куст и используется сразу по нахождению.
- Poison Kit — «антигюрзин» в ампулах. Лекарство, эффективное против укуса змей, применять сразу после контакта с ядом, в противном случае эффективность будет снижена.

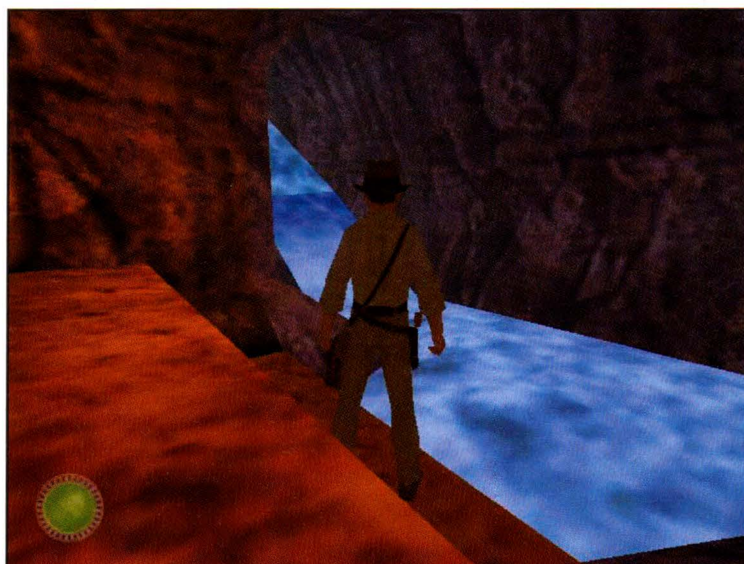
Не слишком разнообразно, но и не пусто.

Совсем иначе обстоит дело с оппонентами Инди. Их мало, катастрофически мало. В мануале упомянуто пять разновидностей, реально в игре встречается чуть больше, но однообразие удручает: месить одних и тех же противников вскоре надоедает и расценивается как обязанность. Говорить об уровне AI и вовсе не



Русские не намерены сдаваться без боя. Их маузеры легко находят цель на груди главного героя.

Однообразие удручает: месить одних и тех же противников вскоре надоедает и расценивается как обязанность. Говорить об уровне AI и вовсе не приходится.



приходится: кратчайшая траектория выбираемого пути, выбор прямой линии огня вне зависимости от имеющихся препятствий. Но не надо о грустном, в конце концов, мы уже определились, что IJ выигрывает в первую очередь благодаря присутствующим головоломкам, а отнюдь не благодаря action-элементам.

Теперь, что касается графики и дизайна уровней. Со вторыми все просто: сделаны хорошо, а их количество, перевалившее за десяток, гарантирует разнообразие окружения до конца игры. Сложнее обстоят дела с графикой. Она не то чтобы очень плоха, но и шедевром ее никак не назовешь. Скорее, нечто среднее между вторым «Еретиком» и третьей «Лариской». Но с анимацией напортачили: так нормальные люди двигаться не могут. Извечный вопрос, почему главный герой не может зацепиться за выступ скалы метром выше, находит преимущественно один-единственный ответ — Инди не так стоит. И действительно, для того чтобы удачно запрыгнуть, забраться или проползти в ту или иную точку, необходимо совершить ряд очень точных и последовательных действий. Игра не терпит приблизительностей.

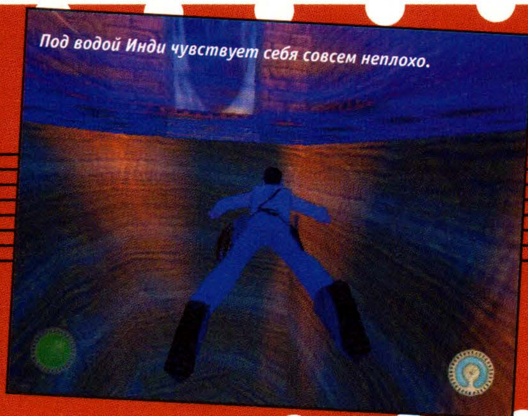
А вот любовь разработчиков к открытым пространствам не может не радовать. Глубокие каньоны, речные долины, пустыни, наконец, — везде предстоит побывать отважному золотоискателю и в большинстве случаев не встретить на своем пути тормозов и катастрофически низких FPS. Это хорошо, это радует. Тот же «Еретик» начинал безбожно тормозить, едва дело доходило до битв в широком поле, а вот IJ даже не думает.

Текстурки вполне пристойны, особенно если говорить о надписях на всем советском: сомнительный русский язык, серп с молотом и проскакивающая в скриптовых сценах, которыми напичкана игра, русская речь. У Лукаса получилась своеобразная просоветская игра, на которую смело можно лепить ярлык «для России» и продавать по льготной цене в супермаркетах. Это красиво — ради очередной надписи на ящике с железным хламом стоит проходить очередной этап.

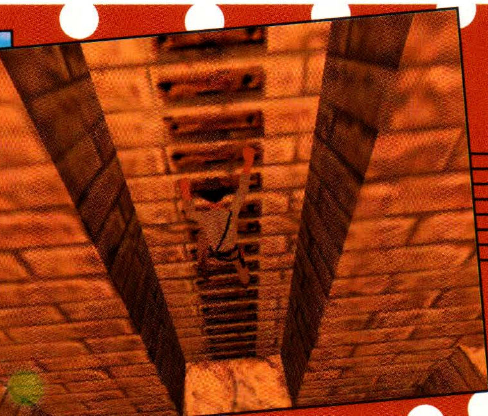

Поиск сокровищ увенчался успехом, и скелет не помеха для настоящего искателя приключений.

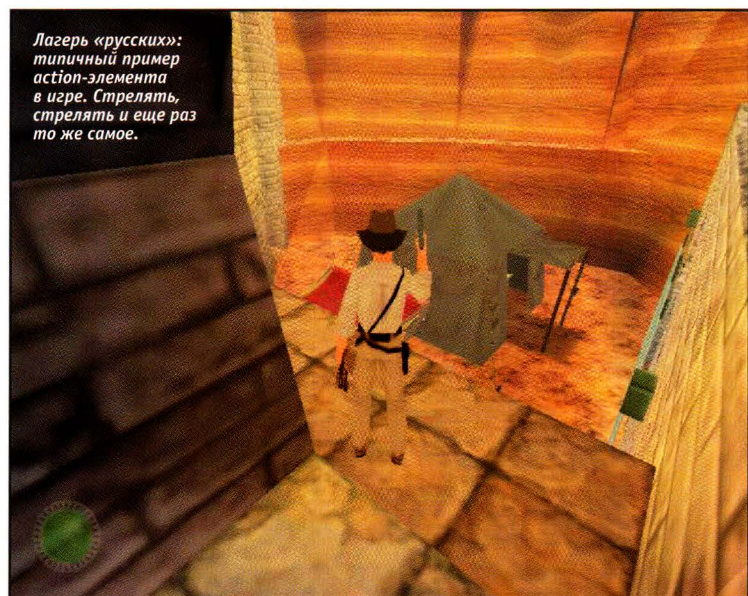
Если безграмотно реализованную анимацию противников простить еще можно, то не обращать внимания на рахитичность движений главного героя совершенно невозможно. А они именно таковы. Особенно удалась «коленно-локтевая» поза.

Все, хватит о грустном. Музыка — из фильма, звук — приличный. Монстры — забудьте про них, не в том соль. Соль в головоломках и необходимости задействовать серое вещество для их решения. Если вам нравятся загадки в играх и вы готовы ради них пожертвовать action-частью, то IJ — игра для вас. Если без экшна вы никуда, но и загадки вас тоже интересуют, то играйте лучше в LoK: SR. Это мой вам совет, идейно игры очень похожи, но последнюю отличает более продуманный сюжет, пристойная графика и грамотно реализованные битвы. Единственное, в чем IJ выигрывает, это советская тематика, но тратиться ради этого на коробку вряд ли стоит. MG


Под водой Инди чувствует себя совсем неплохо.






Лагерь «русских»: типичный пример action-элемента в игре. Стрелять, стрелять и еще раз то же самое.







HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Взгляд с другой стороны

Мартовский Кот

Писать аддоны к играм популярным давно вошло у разработчиков в привычку и считается хорошим тоном. Количество продолжений к отдельно взятым продуктам игровой индустрии давно перевалило за десяток и порой подбирается к полусотне, особенно если вспомнить творения рук Ромеро и Кармака. Но куда большее удивление вызывает тот факт, что **лучшие add-ons** куда чаще делают не разработчики оригинального продукта (хотя и нумерованные pack'и безусловно хороши) а компании, участия в его создании не принимавшие.



Паспорт

Half-Life: Opposing Force
Жанр: action
Разработчик: GearBox Software
Издатель: Sierra Studios

URL http://www.sierra.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

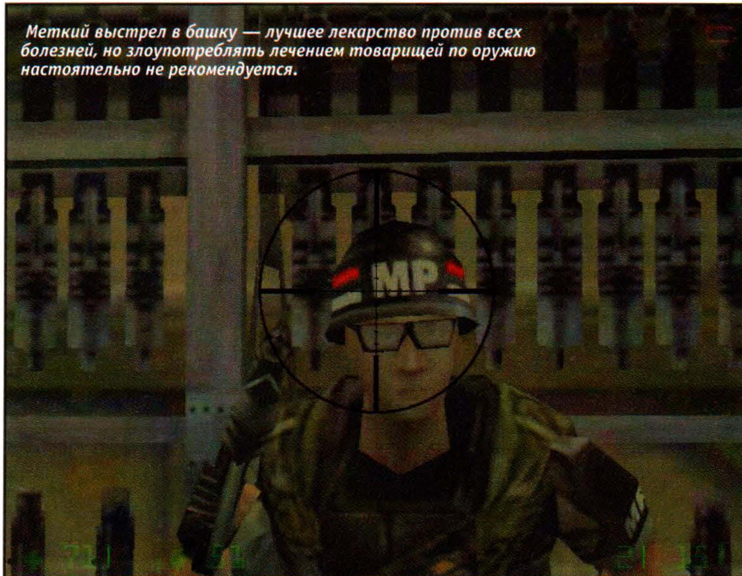
Парадокс? Возможно. Главное, что это позволяет «молодым дарованиям» заявить о себе на территории высшего света и в дальнейшем заняться уже своими собственными проектами. А создатели потенциально качественных игр нужны сейчас как никогда: скорость прогресса значительно превосходит скорость появления новых идей, а потребности в жанровом застое как не было, так и нет. Человек всегда будет требовать от настоящего чуть больше, чем просил вчера, и будет предельно огорчен, если оно (настоящее) не оправдает его радужных чаяний.

Когда ребята из RBR создавали свой PraxWar (вы наверняка слышали об этом проекте), сложно было предположить, что подозрительность со стороны Electronic Arts приведет проект



сначала на грань банкротства, а затем и к летальному исходу. Но, к сожалению, так было, и вдвойне приятно, что молодые разработчики не пали духом, а обратились за помощью к Valve, которая согласилась не только предоставить все необходимое для сборки официального аддона знаменитой игры, но и курировать набирающих силу создателей. О потенциале Gearbox (новое название студии) можно было судить еще в самом начале работ над Opposing Force по повышенному вниманию мастеров-создателей оригинального HL и по размещенной на их сайте рекламе проекта, но убедиться воочию возможность представилась лишь под Новый год, когда игра поступила в продажу.

Зеркальное отображение, и вот уже мы выступаем в роли закадычных врагов товарища Фримена. Монстры могут спать спокойно, в дело вступает десантник первого разряда второго мотострелкового полка (исключительно для красного словца, к игре не имеет никакого отношения) господин Адриан.



Меткий выстрел в башку — лучшее лекарство против всех болезней, но злоупотреблять лечением товарищей по оружию настоятельно не рекомендуется.

Гордон еще не успел отправиться на встречу с очередной порцией монстров в их родное измерение, а приказ ликвидировать супостата уже отдан и активно приводится в действие. Дело о «докторах вредителях» за нумером два, и вы в лице палача, которому предстоит привести суровый приговор в исполнение. Кинематографичность оригинального HL потрясала воображение еще год назад, кто же знал, что спустя целый игровой сезон она сохранит способность совершать подобные сотрясения. Но факт остается, чем ему и положено: скриптовые сцены, если и не превосходят таковые в HL, то, по крайней мере, ни в чем им не уступают. В некотором смысле вступительный ролик даже более атмосферен, нежели блуждания горе-доктора по подземной лаборатории, пускай даже в ущерб интерактивности. Эффект «первого контакта» воплощен в жизнь в духе лучших голливудских блокбастеров: забыть невозможно. И что немаловажно, вся дальнейшая игра полностью соответствует по духу вступительному скрипту.



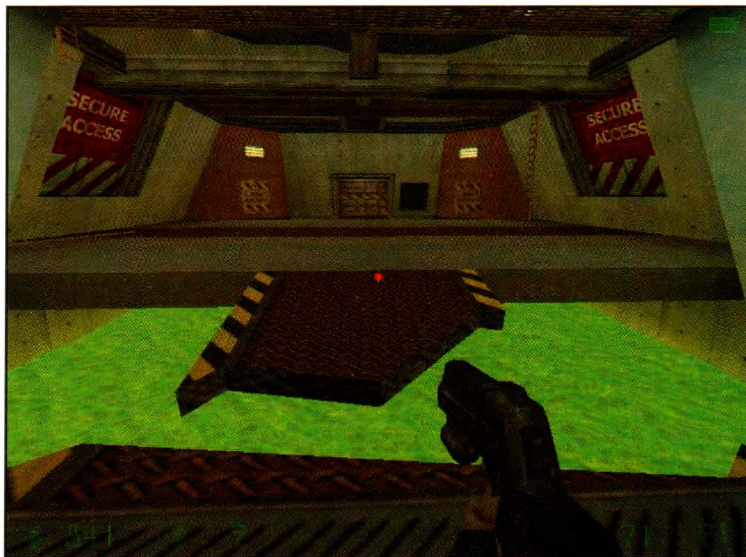




Посмотреть туториал к OF рекомендуется всем: маленький шедевр внутри неплохой по всем показателям игры. Сложно объяснить, почему орущий сержант заставляет вас чувствовать себя угрем на раскаленной сковородке, но добрая порция свинца промеж глаз даст ответы на все возникающие вопросы. Главное, что дают понять на казарменных учениях, что, во-первых, снайперская винтовка, обещанная нам еще два года назад, наконец получила воплощение в игре, являясь одним из самых грозных средств уничтожения, несмотря на низкую скорострельность. Во-вторых, тупоголовые офицеры, имевшее место быть в HL, не исчезли, но теперь к нам на подмогу поступают не только они, но и коллеги по оружию — десантники.

Помимо спецназовца простого, вооруженного, как и положено по статусу, автоматическим оружием, в наличии и нашем подчинении оказываются еще два уникальных воина: медик и инженер. Первый способен оказать медицинскую помощь прямо на поле боя, воткнув в область вашей виртуальной шеи толстенную иглу, второй — вскрыть при помощи автогена металлическую дверь или деловито вышибить ее ногой. Оба персонажа равно полезны, как впрочем и одинаково бестолковы на поле брани: неукротимое желание оказаться под градом вражеских пуль лечится только настой-

Умом противники выросли не очень, но появилось значительное количество «крепких» врагов.



чивым требованием оставаться в отдалении.

Другое дело, что предугадать грядущий катаклизм можно далеко не всегда, а оставлять горе-помощников за каждым углом, проверяя местность, слишком накладно: время не ждет. Но беречь просто необходимо: OF не жалует игрока разбросанными по всему уровню аптечками, и восполнить жизненный потенциал, кроме как при помощи медика, порой просто невозможно. Инженер не столь незаменимая личность: найти дорогу в обход стальной загородки практически всегда можно, но опять же отнимает слишком много времени. Так что отряд найдет мощный, регулирующий баланс сил фактор.

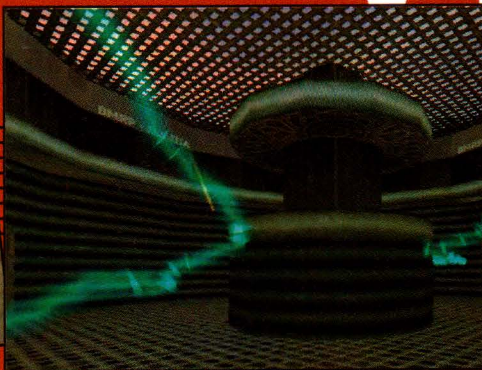
Теперь что касаемо геймплея. По сути он ни чуточки не изменился. Все те же практически линейные уровни, прохождение которых заставляет испытывать чувство гордости за бесцельно прожитые в игре часы. Сложно сказать, что было тому виной — создатели OF или их протеже, но уровни скроены чуть ли не лучше, чем в оригинальном HL: заблудиться невозможно, найти выход проще простого, выйти — невероятно сложно. Так и должно быть. Сохранен и столь удавшийся в HL баланс между открытыми пространствами и подземными катакомбами, а уж моменты перехода просто восхитительны: идем по полю — видим люк — прыгаем в него — начинается Descent о двух ногах с автоматом наперевес.

Чтобы играть было совсем уж весело, Gearbox выставила против нас целый бестиарий новых монстров.



Старые друзья: человек в «пинджаке» и монтировочка, которая теперь приобрела вид разводного ключа, но прежние функции сохранила.





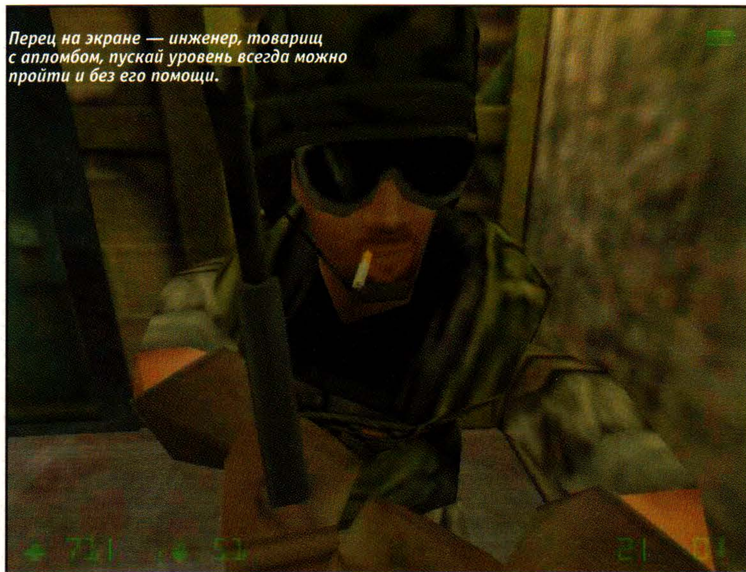


придется учиться работать в команде, несмотря на то, что добрая ее половина отличается склонностью к ДЦП (детский церебральный паралич) и прочим тяжким неврологическим расстройствам, не позволяющим им вести бой с противником на равных. Но в вашем лице

Чтобы играть было совсем уж весело, Gearbox выставила против нас целый бестиарий новых монстров. Если по отношению к HL можно было сказать, что оппоненты брали скорее числом, нежели умением рвать на части (аппендэктомию в массы), то в OF ситуация изменилась не сильно. Умом противники выросли незначительно, но вот групповое избиение теперь наблюдается не столь часто: появилось значительное количество «крепких» врагов, каждый из которых и в одиночку способен противостоять целому отряду неумелых вояк, стоящих от вас по левую руку. Вольтигора типичный тому пример: необычайно крупный экземпляр занимается тем, что нашпиговывает вас и ваших подопечных фаерболами массового поражения. Последние летят достаточно медленно, чтобы от них успели увернуться вы, и слишком быстро, чтобы это сделали медики и инженеры.

Дроны отличаются меньшими размерами, но куда проворней и при первой подвернувшейся возможности вступают в непосредственный контакт с вашим телом, нанося последнему неоперабельные




Перец на экране — инженер, товарищ с апломбом, пускай уровень всегда можно пройти и без его помощи.

увечья. Идеальная тактика ведения боя с таким противником — выстрел в башку с налета: монстры даже не успевают разобраться, что с ними произошло, как оказываются лежащими на полу в жутких корчах. Как и в детище Valve, умирают противники довольно эффектно, их предсмертные стоны способны даже вышибить горючую слезу из глаз неподготовленного зрителя. Встретятся нам и старые добрые друзья десантники, которым предавшее все и вся начальство отдало приказ избавиться от вас, как только вы избавитесь от Фримена. Концептуально, запутанно, но интересно.

Но, несмотря на заметно отожравшийся контингент оппозиции, нам есть, что им противопоставить. Разработчики приготовили по их души целый арсенал оригинального оружия, осваивать которое нам предлагается с самого начала игры. Ключ гаечный разводной (одна штука) не многим отличается от привычной фомки, но уж если разработчики позаботились перерисовать «единичку», значит, за дело взялись не спустя рукава, а основательно. «Пустынный орел» — это второе оружие, встречающееся вам в игре. Пистолет очень красиво прорисован, а к завидной скорострельности можно с чувством глубокого удовлетворения приплюсовать неизвестно зачем навешанный лазерный прицел, активируемый второй кнопкой мыши. Crosshair в игре никто не отменял, так что необходимости в красной точке, отмечающей не смазанный зеленкой лоб очередного монстра, нет ровным счетом никакой. Единственный плюс — эстетично.

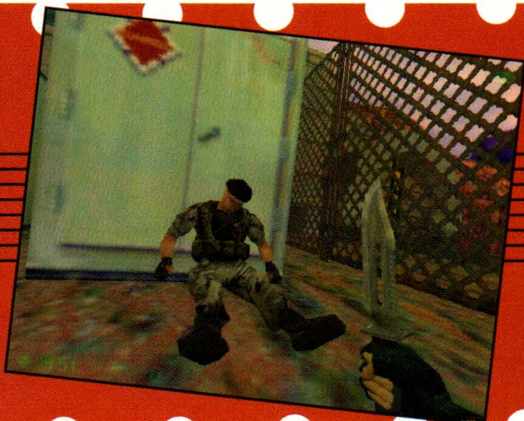
Про снайперскую винтовку уже говорилось, поэтому логичней будет упомянуть M249. Пулемет для разгона демонстраций особо ненасытных монстров. Килограммами жрет свинец, но эффективность вполне сопоставима с запросами на питание. И, конечно же, Displacer — агрегат, способный в считанные секунды отправить к праотцам любого монстра в основном режиме, а в альтернативном выдернуть вас из пекла, казалось бы, проигранной схватки. Только вот полет снарядов достаточно нетороплив, и встречаются они чрезвычайно редко, вследствие чего и пользоваться машинкой придется совсем не часто.

Помимо спецназовца простого, в наличии и нашем подчинении оказываются еще два уникальных воина: медик и инженер.

Арсенал инопланетного оружия также пополнился, но отметить хочется разве что барнакла, которого теперь можно нацепить на руку, словно перчатку, и притягивать зазевавшихся монстров. Остальное оружие настолько уникально, что его лучше один раз увидеть.

Звуковое сопровождение осталось на уровне, но тенденций в сторону улучшения качества озвучки оружия не наблюдается: все те же достаточно «хлипкие» выстрелы, хотя некоторые индивиды считают их более чем удовлетворительными.

Пора делать выводы, и выглядеть они будут приблизительно следующим образом. Пациент пребывает в полном здравии и трезвом рассудке. Рекомендации к пересадке рук разработчикам отсутствуют. Свежие идеи, хорошая реализация. В следующем add-on надеемся выступить в роли третьей противоборствующей стороны: Alien Grunt подходит как нельзя лучше. MG




Вскрытие перегородки начато...


...и закончено мощным ударом ноги.

Несмотря на заметно отожравшийся контингент оппозиции, нам есть, что им противопоставить. Разработчики приготовили по их души целый арсенал оригинального оружия.


Медик. Способен вылечить по первому вашему требованию.

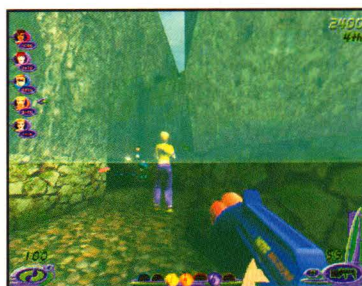




Алексей Кравчун

NERF ARENA BLAST

Unreal для сектантов



Паспорт

Nerf Arena Blast

Жанр: FPS
Разработчик: Visionary Media
Издатель: Hasbro Interactive
URL http://www.hasbro.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233 МГц
RAM: 32 Мбайт
3D-акселератор

Поднимите руку те, кто считает, что первым стал UT. Ребята, спешу вас огорчить — вы не правы. Первой игрой, заточенной под **сетевые баталии**, был наш нынешний пациент.

Почему пациент? Да потому что он (или она, если игра) неизлечимо болен, тяжкий недуг поразил его в самое сердце, и недуг этот не любовь. Так что плакать или радоваться — вопрос скорее риторический, но одно могу сказать точно: — если бы NAB вышла месяца на два пораньше, то лично я бы в нее поиграл и даже получил бы от процесса немалое удовольствие. Собственно, я и сейчас нет-нет да и возвращаюсь к игре вместе с дружбанами, когда уж совсем невмоготу делается от вида крови и звука вгрызающейся в братскую шею пилочки. Есть в «Нерфе» что-то привлекательное, только вот не скажу что. Не знаю!

О предыстории, разумеется, речь не идет: какая предыстория в сетевом проекте? В UT, правда, умудрились сбоку припеку некое ее подобие в виде вступительного мультфильма преподать, но это уже совсем другая история. В NAB ничего похожего нет, и, может, оно только к лучшему. А раз так, то перейдем непосредственно к игровому процессу. Собственно, теперь у нас есть с чем сравнивать, и можете представить себе UT во всей красе и стремительно осознать, что «бласт арена» даже не хуже. Просто у нее другая концепция, да и сравнивать скорее следовало бы не NAB с UT, а совсем наоборот.

Поначалу нас заставляют пройти милый и трогательный «туториал», в котором обучают таким полезным вещам, как стрельба из местной разновидности шотгана и прыжкам в длину. Забота — великая вещь, один из отличительных признаков самосознания отдельного индивида, но доводить ее до состояния крайнего маразма все же не стоит. Тем не менее в NAB подобные эксцессы рассматриваются как само собой разумеющееся, и опять не спрашивайте поче-



Вот эти-то мячики нам и предстоит собирать, а потом складировать в корзину, но стоит ли заниматься столь неблагодарным делом?



Нычка с броней. Защита работает практически так же, как в Unreal.

му: скоро сами поймете. Пробежав «туториал», с разбега ныряем в саму игру и, потыкавшись некоторое время в отдельные двери и дыры, выпускающие игрока на различные этапы, оказываемся на игровом корте. Именно слово «корт» подходит применительно к NAB, как нельзя лучше. А вот слово «арена» пускай останется привилегией «Кваки», там ему самое место. На арене принято убивать, мелко нашинковывая огрызки оппонентов, а в «Нерфе» убивать не принято. Совсем. Осознали? Именно так и никак иначе: все противостояние хотя и сводится к нашпиговыванию соперников разного рода зарядами, но «да не окропит кровь зеленой муравы». Все оружие, представленное в игре, откровенно игрушечное, ненастоящее. Мультяшные взрывы, ракетки-липучки, пинбольные шарики и прочие непристойности из коллекции ребенка-узурпатора. Хватаем и бежим разбираться с противником.

Ну да, сингла как такового не получилось. То, что можно отнести к однопользовательской игре, сводится к нескольким вариантам ботматча на штучных экземплярах арен. Предлагаю рассмотреть все. Все три штуки.

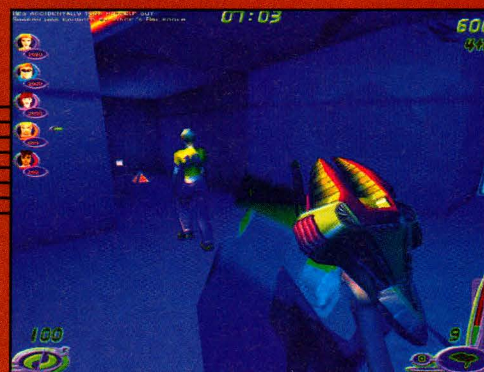
Pointblast — обыкновенный десматч с особенностями, навеянными пинболом и только в NAB реализованными. Не скажу, что подобные новаторства — новая веха в истории десматча, но что-то в этом определенно есть. Как уже было сказано, убивать в прямом смысле слова в Nerf Arena Blast нельзя, но выводить из строя можно: стреляем в противника, и на момент вышибания из последнего всех единиц условного здоровья последний плавно растворяется в воздухе, материализуясь в одной из точек респавна. А после себя бедолага оставляет фишку с бонусными очками, которую нужно стремительно подобрать, пока не исчезла. Если этого не сделать, то зря вы тратили столько сил на изведение оппонента, никаких иных очков (кроме фишек) в игре не предусмотрено. Можно, правда, еще подзаработать, паля по мишеням, на уровне то тут, то там встречающимся, но на них много не получишь — стоит ли трудиться? Ну и, если повезет, фишку подкинут за удачное попадание в соперника. Именно за удачное, а не за любое, причем, какое именно попадание игра считает сложившимся, а какое нет, остается загадкой. Что еще немаловажно, так это лимит времени в десять условных единиц, в течение которых нам разрешается присутствовать в игре. По истечении времени всех с уровня выкидывают и подсчитывают очки — у кого их окажется больше, тот и победитель. Еще одно сомнительное новаторство, о пользе которого задумываешься, но к однозначному ответу не приходишь: оригинальность, но не в ущерб геймплею.

Игра явно опоздала на месяц-другой, но и сейчас сбрасывать ее со счетов не стоит, пускай в качестве отдыха между серьезными играми.

Speedblast — хитрый морок, непонятно для чего внедренный в игру. Очередная оригинальность на совести разработчиков. Имеется уровень, по которому в определенной последовательности раскиданы семь флагов (опять же непонятно, почему их всегда семь, на всех уровнях, непорядок). Нужно проследовать по уровню, побывав у каждого из них: засвидетельствовать свое присутствие касанием и бежать дальше. Основной преградой на пути к заветному седьмому флагу являются, разумеется, оппоненты. Строчат шариками, лупят липучками в упор, творят прочие







Сингла

как такового не получилось. То, что можно отнести к однопользовательской игре, сводится к нескольким вариантам ботматча на штучных экземплярах арен.



Эти платформы вращаются, чем значительно осложняют дальнейшее продвижение.

непотребства. Будучи «убитым», вы реинкарнируетесь у последнего посещенного вами флага, то же происходит и с противниками. Так что, если энергии кот наплакал, лучше «убейтесь» у очередного флага и начинайте путь с новыми силами, а то, не ровен час, не добежите. И еще: за противника, который непомерно крут, дают большее количество очков, чем за «зеленого» новобранца.

Ballblast — тут все еще путанней. По уровню случайным образом разбрасываются семь разноцветных мячиков. Вот их-то и нужно собрать, а собрав, забросить в имеющуюся на уровне корзину, за что вас наградят очками, но победу дадут совсем не за это. Победителем назначается все тот же пресловутый обладатель максимального количества очков, и сбор мячиков — слабое подспорье тотальному оверкилу (хотя тут никого, вроде, и не убиваешь). В этом режиме вовсю



Враг уничтожен — фишка с заветными очками получена.







процветает злостное кемперство: найдет один такой народоволец очередной мячик, да и засядет где-нибудь поблизости, отстреливая рвущихся до шарика оппонентов.

Короче, не игра, а одна сплошная оригинальность. Вот только ради нее в Blast Arena играть стоит. И вот почему: сделана игрушка на движке Unreal и полностью унаследовала у прародителя динамичность геймплея, кислотные текстуры только подливают масла в огонь: такой попсы мир 3D-action еще не видел. Все оттенки ярко-красного, светло-зеленого, белого и турмалинового слились в NAB в безумном хороводе наркотического сна. LSD Arena Blast было бы куда лучшим названием, но и Nerf тоже сойдет. Но, если окраска игры еще может кому-то не понравиться (и, ей богу, я их понимаю, хотя и не поддерживаю), то уж уровни куда как пристойные. Грамотно смоделированы, с удачно раскиданным оружием и боеприпасами. Да и «наворотов» различных хватает: вместо лифтов у нас тут прыгательные платформы (что-то типа батута, только прыгаешь сразу и высоко), вращающиеся колонны не позволяют точно навестись на цель, а водопадики способствуют быстрой капитуляции, когда здоровье оставляет желать лучшего.

О ботах разговор короткий: до уровня Unreal они не дотягивают (четыре хилых уровня настройки, верхний из которых приблизительно соответствует первому уровню «рипера»), а ведь и там боты оставляли желать лучшего, так что рассчитывайте только на сетевую игру. Но уж в ней все куда как весело. Хорошее освежение мозгов буйством красок, после темных уровней UT. Да и оружие ничего себе, стоящее. Как и в «Нереальном» стреляет в двух режимах: основном и альтернативном, и по сути является ничем иным, как слегка заретушированным оружием Unreal. По крайней мере, дискомет узнается с полпинка, хотя наведение диска на цель в альтернативном режиме — это что-то новенькое. А что вы скажете про пушку, намертво приклеивающую оппонента к полу на несколько секунд (вертеться вокруг оси он, правда, может)? Это из разряда «удачных оригинальностей».

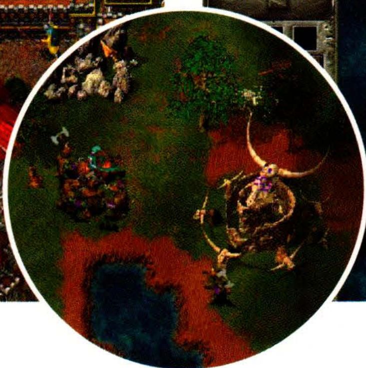
Сделана игрушка на движке Unreal и полностью унаследовала у прародителя динамичность геймплея.

Собственно, все. Больше добавить нечего. Игра явно опоздала на месяц-другой, до выхода UT она смотрелась бы куда как лучше, но и сейчас сбрасывать ее со счетов никто не собирается, пускай не в качестве альтернативы, но в качестве отдыха между серьезными играми. Так что можете рассматривать данную статью как рекомендацию к использованию NAB по назначению. Должно понравиться, по крайней мере, веселье гарантировано: пародии ведь во все века ценились, и плевать на шутов, распятых на плахе истории. Мы ведь с вами не в каменном веке живем. MG









ОГНЕМ И МЕЧОМ

Евгений Беляков

Мечом и оралом!

Паспорт

Огнем и мечом
Жанр: RTS
Разработчик: Haemimont/PAN
URL http://www.1c.ru
Издатель: 1C/Snowball
Системные требования:
Процессор: Pentium 166
RAM: 32 Мбайт

Когда-то он был **Tzar**. Теперь он стал «Огнем и мечом». В предыдущем номере MegaGame мы уже вкратце рассказывали об этой стратегии, однако настало время превратить короткое preview в полноценное review: вслед за англоязычной демкой на свет появилась и полная, локализованная версия игры. Честно говоря, от демонстрашки «Огнем и мечом» отличается просто колоссально. Во-первых, в полной мере проявились обещанные ролевые аспекты игры, во-вторых, кампания, состоящая из дюжины миссий, обросла сюжетными завязками. В принципе сюжет для стратегий — далеко не самое главное. Ну какая разница: почему и зачем вам надо «мочить» именно тех милых человечков или недобрых гоблинов. Наплодил две сотни боевых единиц — и вперед, на штурм!



Так, кажется, я недооценил противника. Надо быстро сваливать... если будет кому. Караул!!!

На стадии демоверсии «Огнем и мечом» не претендовала на оригинальность сюжетной линии. Было известно, что где-то давным-давно далеко-далеко было королевство, и правил им старый и мудрый царь. Но однажды, словно из ниоткуда, пришли силы зла, и мир погряз в бесконечной войне. Монарх погиб в бою, цветущее королевство распалось на кучу мелких территорий, беспрестанно воюющих друг с другом. Игроку отводилась роль сына павшего короля, который должен был изгнать силы тьмы, повергшие мир в хаос.

Однако в полной версии дело обстоит несколько иначе (хотя основная идея сохранена): в начале главный герой всего лишь обычный крестьянин, мирно рубящий дровишки. Совершенно случайно он узнает, что является наследником престола. К сожалению, на данный момент на троне восседает злобный тиран, и вам еще предстоит побороться за корону: пройти долгий путь от безвестного трудяги до уважаемого полководца, престолонаследника...

В локализованной версии от «1С» сюжет слегка иной: было принято решение избавиться от патетики. Главный герой игры — бессмертный воин, который работает лесорубом лишь по той

причине, что никто не располагает достаточной суммой, чтобы воспользоваться его услугами. А сбрасывать цену прижимистый воитель не желает, предпочитая не работать «по специальности» вообще, чем идти на уступки. Но в один прекрасный день он встречается с магом, который рассказывает упрямцу, что, если он не выйдет на борьбу со злом, у него вообще никогда не будет заказчиков. Взвесив все «за» и «против», Горацио вновь берется за меч, хотя и постоянно жалуется на то, что его не ценят и платят слишком мало денег.

Campaign vs Single Mission

Глобальная кампания разбита на дюжину миссий, порядок их прохождения полностью линеен и никоим образом не зависит от ваших успехов на предыдущих этапах. Главный герой игры и его ближайшие помощники (суровый копьеносец и могучий дедушка-маг) переходят из одного сценария в другой, сохраняя приобретенные навыки и боевые умения (показатели защиты и атаки). Соответственно, чем чаще вы «пользуете» этих героев в сражениях, тем проще вам будет в последующих миссиях, ибо где-то к тридцатому уровню опыта они в одиночку могут положить пару десятков вражеских единиц. Есть, правда, и один минус: если кто-нибудь из этой троицы решит вдруг пасть смертью храбрых, приняв на грудь каменную глыбину из неприятельской катапульты, миссию придется переигрывать, поэтому сохраняйтесь почаще и прикрывайте героев недорогим пушечным мясом.

В принципе «Огнем и мечом» достаточно сильно отличается от собратьев по жанру, так как миссии, объединенные в единую кампанию, весьма необычны. Далеко не всегда вас ждет унылое строительство, затем банальное накопление сил и стремительный штурм вражеских укреплений. Например, в одной миссии вам предстоит организовать оборону уже отстроенного города, окруженного сторожевыми башнями и битком набитого солдатами. Что же тут сложного, спросите вы? Ну, во-первых, компьютер также имеет небольшой поселок и постоянно мешает вам спокойно клепать войска и переправлять их на другой берег во вверенный город. Во-вторых, в час X искусственный интеллект окружает ваши оборонительные рубежи несколькими сотнями рыцарей, пехотинцев и лучников. Чтобы не было скучно (все-таки в городе не один десяток башен, стреляющих стрелами и ядрами), компьютер также высаживает пару дюжин катапульт. Пожалуй, столь масштабными сражениями может похвастаться лишь Total Annihilation.

Иногда встречаются и сугубо «инфильтрационные» задания: проникнуть на территорию вражеского города и умыкнуть книгу с заклинаниями. Причем, если вы будете слишком медлительны (не успеете сделать это минут за 20–30), придется уже не прокрадываться, а убивать все,



Ну и что, что у меня не построена башня магов? Подумаешь — ресурсов не хватает! Зато я коды знаю! Значитца так: подать мне сюды драконов, дело есть.

что движется, и разносить городишко по булыжнику.

К несчастью, несмотря на многочисленные обещания, вам не придется сражаться с арабами и азиатами, по всей видимости, эти нации появятся лишь в каком-либо аддоне или скачиваемых кампаниях. Поэтому, если вы все же захотите оценить «экономическую цепочку» вышеперечисленных этнических групп или посмотреть на их боевые качества, милости просим в раздел single mission или multiplayer.



Не хлебом единым

Как и любая уважающая себя стратегия в реальном режиме времени, «Огнем и мечом» предполагает сбор разнообразных ресурсов и так называемый строительный менеджмент. Ресурсов в игре четыре вида: мясо, золото, камни и дерево. Причем, наиболее важными являются пища и золото. На еде вы «взращиваете» крестьян (именно эти бедолаги и являются краеугольным камнем вашей экономической системы) и войска, за золото изобретаете разнообразные технологии и апгрейды (например, кольчуги, дающие +1 к защите, или возможность строить



Сейчас построим порт, и все у нас будет — и еда, и боевой флот. Хотя, пожалуй, еда может подождать — все ресурсы для ВПК!

катапульты). Дерево идет на постройку зданий, осадной техники и кораблей. Камни используются при возведении «продвинутых» строений: замков, башен, гильдий.

Цепочка «культурного развития» игры сильно смахивает на свой аналог из Age of Empires: практически в каждом «рабочем» здании имеется набор усовершенствований, которые изобретаются за определенное количество золотых монет. К примеру, лесопилка начинает работать производительнее, а в бараках открываются курсы по подготовке лучников.

К несчастью, играя в кампанию, вы не получите полного представления обо всех возможностях игры: вы не сможете построить наиболее «внушительные» здания. В игре есть три типа специальных построек: гильдия магов, храм и гильдия купцов, при этом каждая из них стоит сумасшедшую кучу ресурсов — золота, камней, дерева. С другой стороны, после того, как вы заполучите любое из этих зданий, играть будет намного легче. Например, построив башню волшебников, вы получите доступ к убийственным заклинаниям.


Лучшая оборона — атака, а лучшая кавалерия — тяжелые рыцари. Так, ребятки, по десять в ряд становись! В лобовую атаку шагом брысь!




За главным героем в боевом порядке ать-два! Так, а это что за книжица?

Десяток магов за пару секунд ликвидирует вражескую армию практически любых размеров. Почему? Да потому, что у них есть такое хитрое заклинание, как «вызов монстра». У арабов это джин, у европейцев — огромный голем, у азиатов — крылатый дракон. С такими союзниками война превращается в одно сплошное удовольствие (если, конечно, ваш оппонент еще не успел зачислить в свои ряды подобных тварей).

Храм позволяет начать «крестовый поход» и из ничего призывает вам на помощь неслабый отряд суровых паладинов. Кроме того, в храме можно тренировать клериков, которые лечат раненых бойцов.

RPS?

«Огнем и мечом» достаточно трудно назвать чистой стратегией в реальном времени. Скорее это «ролевая стратегия». Любые юниты (не только главные герои) способны накапливать опыт и повышать характеристики. У каждой боевой единицы (даже у крестьян) есть инвентори, в который можно положить какой-либо магический предмет, например кольчугу, повышающую показатель защиты на двадцать очков, или книгу с каким-либо заклинанием. Честно говоря, подобная персонификация боевых подразделений — весьма похвальная тенденция, ибо пользователи уже давно устали от безликих масс, от пушечного мяса, которое можно расходовать налево и направо, не заботясь о последствиях. Надеюсь, в дальнейшем в игровой индустрии подобная тенденция лишь упрочит свои позиции. Пожалуй, что точка в этой дискуссии будет поставлена после выхода Warcraft 3, первого и главного вестника этих веяний. В болгарской игре мы видим лишь слабые отклики новомодных течений, однако лучше мало, чем вообще ничего.

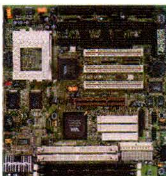
TTH

Дать какую-либо однозначную оценку этой игре все же сложно, поэтому я и не буду пытаться сделать какие-либо однозначные выводы. С одной стороны, это стопроцентный клон Warcraft2 и Age of Empires, даже графика в чем-то похожа. С другой, — в «Огнем и мечом» можно найти и некоторые забавные новшества, взять хотя бы зачатки ролевого аспекта. Анимация персонажей сделана на приемлемом уровне, миссии достаточно забавные и сложные, компьютер играет агрессивно, мультиплейер работает быстро и корректно.

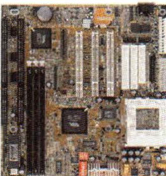
Пожалуй, прогнозировать успех или неуспех этой игры проще всего на примере дуэта Settlers 3 и «Войны и Мира»: кто-то с удовольствием играл в «переселенцев» и поливал грязью «Войну и Мир», кто-то вел себя с точностью до наоборот. Ну а третьи вообще не играли ни в то, ни в другое, предпочитая бегать с рокет лаунчером по мрачным подземельям.

Тут уж, господа, дело вкуса. MG

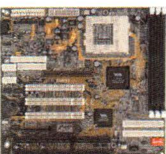
MAIN BOARD BUTTERFLY SERIES®



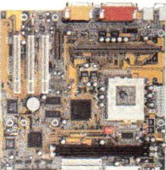
5MVP3
- VIA APOLLO MVP3 (100 MHz)
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- Baby-AT



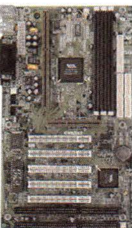
5MVP4
- VIA MVP4
- VT8501+VT82C686A
- SOUND CODEC



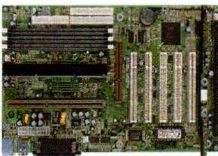
6V693
- VIA 693
- SOCKET-370
- ULTRA DMA (66 MB/SEC)
- AC-97 CODEC ON BOARD



6M810
- i810 CHIPSET
- S-370 or P-II/P-III SLOT-1
- ULTRA DMA (33/66 MB/SEC)
- AC-97 SOUND CODEC



6VABX2
- VIA VT86C693/VT86C596
- SLOT-1
- ULTRA DMA (33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"



6ABX2V
- i440 BX 100 MHz
- ULTRA DMA (ATA-33 MB/SEC)
- CREATIVE "SB-LINK"
- GL518SM THERMAL I. C.



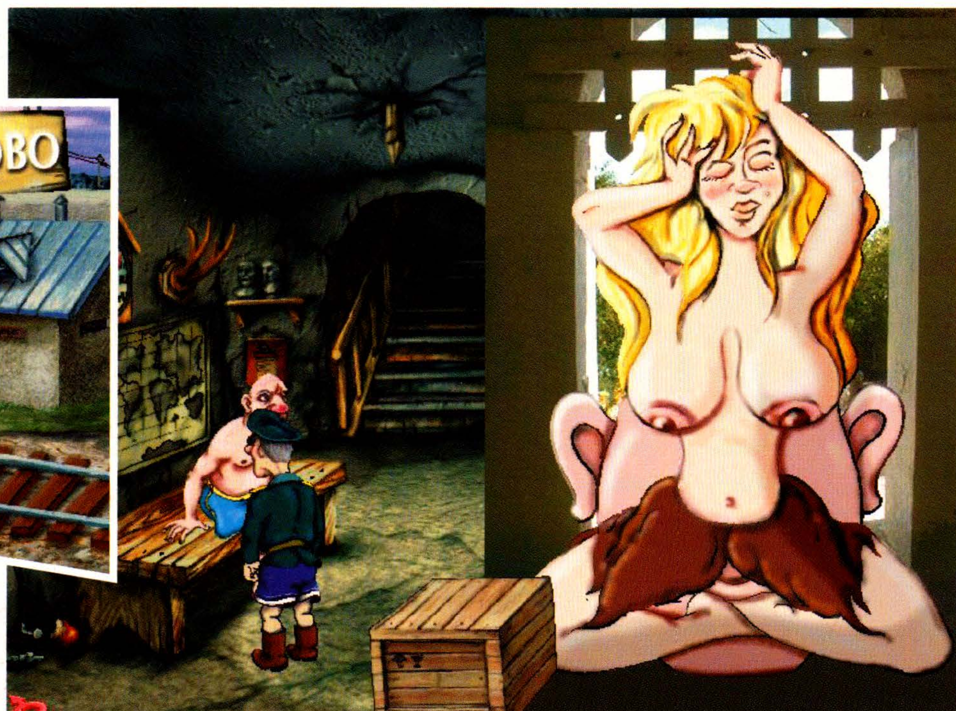


Сияние счастливой звезды



LUCKY STAR TECHNOLOGY CO., LTD. NO. 1–6, WU-CHUAN 1 ROAD, HSIN CHUANG CITY, TAIPEI SHIENG, TAIWAN, R.O.C. TEL: 886-2-2990222 (REP.) FAX: 886-2-290112, 2992045
Представительство в Москве: (095) 234-2165 (5 линий)





Новые приключения Штырлица

каф-Малах

Самая отстойная игра тысячелетия

Паспорт

Новые приключения Штырлица

Жанр:	квест
Разработчик:	студия «Крыша»
Издатель:	«Бука»
URL	http://www.buka.ru
Системные требования:	
Процессор:	Pentium 166
RAM:	16 Мбайт

На упаковке красуется надпись, крикливо заявляющая о том, что эта игра является самой **отстойной игрой** тысячелетия. На обратной стороне диска другой интересный лозунг: «Нам стыдно это продавать». Разработчики, конечно, шутят, но боюсь, что доля правды в таком подходе есть. Игра весьма удачно вписалась в эшелон отменных отечественных приключенческих игр, но умудрилась привнести с собой нечто, малоприятное для потребителей. Именно поэтому про отстой при всем том положительном, что есть, забывать не стоит. Его тут, к сожалению, хватает.



Первым делом в глаза бросается странное написание фамилии самого главного разведчика государства российского времен Второй мировой войны. Нет, это не орфографическая ошибка необразованного автора, которую недоглядел невнимательный редактор раздела. Причина появления буквы «Ы» в слове Штирлиц кроется в другом. Оказывается, в России действует закон «Об авторском праве» и, чтобы создавать игру на основе телевизионного сериала «Семнадцать мгновений весны», требуется сначала заручиться поддержкой авторов. Честно говоря, я не знаю, кто реально владеет и распоряжается такими правами, но, судя по всему, разработчикам не удалось прийти к мирному соглашению с ними, в результате чего на свет появилась игра с ШтЫрлицом в главной роли.

Учитывая, что с главным героем мы уже (и довольно быстро) определились, вникать в стилистику и сюжетную линию будет тоже очень просто. Авторы собрали воедино все приколы — от анекдотов до художественных произведений, посвященные бравому шпиону в тылу врага, и попытались их уместить в пределах бредового сюжета и одного диска красочной мультипликации.

Отпечаток подошвы на щеке госпожи Евы Браун

Совершенно точно удалась графика, почти полностью адекватная приключениям Василия Ивановича и Петьки. Красиво, четко, весело и забавно. Никакой трехмерности, но спрайты на высоте. Придраться не к чему, да и не хочется придираться. Мультики,



На коробке на самом видном месте прилеплен значок «18+». Это возрастное ограничение связано с множеством пошлых порнографических шуток, сопровождающих похождения героя.







Что-то получилось очень хорошо, что-то менее удачно. Сейчас объясню, что, как и почему.

кажется, любят все. Чуть хуже нарисованы промежуточные ролики, демонстрирующие переход от одного уровня



Вскоре на ближайшей скале появится с любовью выведенная символика футбольного клуба «Динамо», а бабушка будет аккуратненько сброшена в реку, потому как именно на этой неприметной во всех отношениях красной байдарке Штырлицу предстоит отправиться на второй уровень.

В общем,

в большинстве случаев игрок способен перемещаться в пределах нескольких картинок одновременно, а не заперт на территории лишь одной из них.

к другому. Они более примитивны по исполнению и содержат минимум деталей, которых полно в самой игре. Что касается уровней, то их всего семь штук; однако, спешу успокоить публику, под уровнем здесь понимается не одна-единственная картинка, с которой требуется унести ноги, а целый их набор. Причем в большинстве случаев игрок способен перемещаться в пределах нескольких картинок одновременно, а не заперт на территории лишь одной из них.

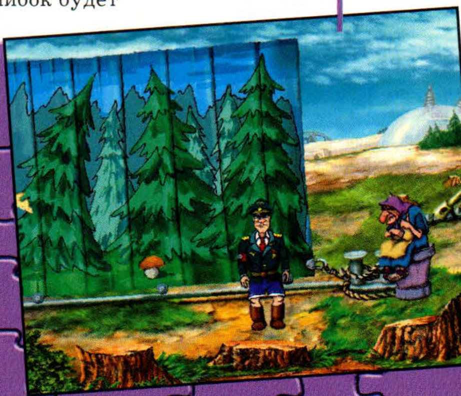
Такой подход к делу резко усложняет прохождение, потому как приходится сталкиваться с возросшим количеством предметов, которые можно подобрать и затем каким-либо образом использовать, ключевых точек, где эти предметы можно применить, и персонажей, с которыми Штырлиц готов поделиться единственной на свете роскошью — роскошью общения. С ростом количества перечисленных параметров

растет и перечень вариантов, которые требуется опробовать, чтобы методом научного тыка найти единственный верный выход из сложившейся ситуации. Принимая во внимание смехотворность сюжета (Штырлиц охотится за любимым бюстом Фюрера, дабы восстановить окончательно подорванное доверие Центра), следует быть готовым к весьма нелогичным решениям предложенных загадок.

Последняя иконка показывает подробное досье персонажа. Характеристики героев составлены на удивление смачно. Пожалуй, именно над ними я смеялся больше всего.

Нужно перебирать возможные варианты и с умилением любоваться собственными ошибками, профессионально озвученными и анимированными. Чем больше ошибок будет совершено, тем больше приколов увидит и услышит игрок. Вернее, так должно было бы быть в идеале. Увы, большинство ошибок обозначены типовой фразой голоса за кадром, а не отдельной анимацией, как хотелось бы.









Обратимся к примерам, выдернутым непосредственно из игры. Смысл первого уровня заключается в том, чтобы пересечь реку. Для этого требуется найти лодку, весло и нейтрализовать охрану импровизированного порта. Пока все логично. Но, скажем, весло придется добывать столь варварским и необычным способом, что логичность прохождения моментально выветривается из вспотевшего мозга. Судите сами. В парке стоит статуя женщины с веслом из гипса. На нее надо помочиться, что возможно сделать лишь после того, как Штырлиц вдоволь нахлещется пивом из бочки в баре, предательски обманув продавщицу и заставив ее удерживать падающую бочку освежающего напитка собственными силами. Затем надо добыть противогаз, который придется надеть на скульптуру. В этом месте я, признаться, рыдаю крокодильими слезами. Гипс, подчиняясь оригинальным законам физики и химии, лопается, и вместо женщины с веслом появляется человечек, похожий на В.И. Ленина, с тем же самым веслом. Далее он дает разведчику задание, но это уже совсем другая история.

Фройлян Моника Левински

Налицо множественные приколы, наблюдать за которыми порой бывает очень даже весело. Так, практически повсеместно на территории, захваченной фашистами, расставлены атрибуты Красной Армии, да и сам Штырлиц любит написать что-нибудь отстойное про Фюрера и его прихвостней. Но, к сожалению, мои вкусы явно не совпадают с идеалами разработчиков. Они постарались на славу и действительно впихнули в игру все относящееся (скажем, досье на каждого из персонажей) и не относящееся (фройлян Моника Левински, например) к Штирлицу. Сплошные шутки юмора. Но иногда их чересчур много, да и сатира бывает совсем уж странной... Появляются какие-то



Как вы думаете, чем можно утихомирить козу, мешающую войти в контакт с местным агентом? Оказывается, нужно вырастить у себя очаровательные рога, появляющиеся у верных супругов в случае измены. В данном случае изменять придется со снеговиком.

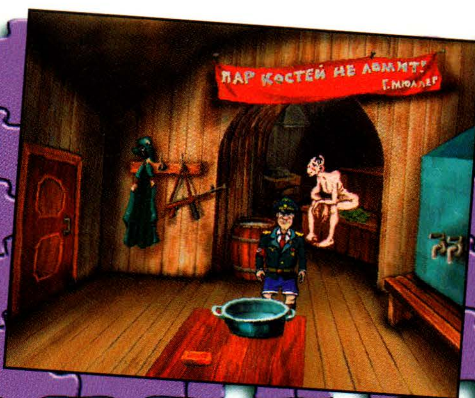
совершенно бредовые фразы, свойственные, скорее, плохому переводу с английского языка, чем изначально русскоязычной игре. Все это, вкупе с ужасным интерфейсом, вызывает удивление.

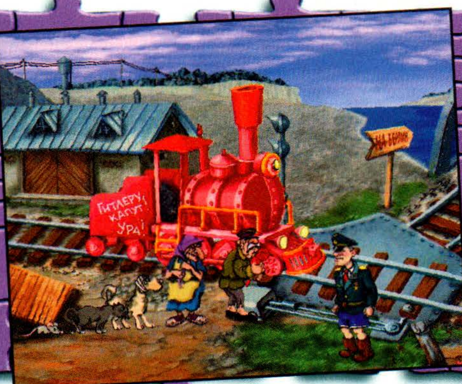
Попытка стилизовать игровой интерфейс под роскошную панель автомобиля тридцатых годов, на котором Штирлиц рассекал по разбомбленным улицам осажденного города, с шумом провалилась. Выглядит это уродство страшно и занимает такой огромный кусок экрана, что просто нет слов.

Ну и уж совсем плохо дело обстоит с местным курсором. Эта такая жирная красная стрелка с кружком, которая при наведении на активный предмет внезапно изгибается, дабы привлечь внимание игрока. Природное скудоумие не дало мне вовремя понять, что символизирует собой этот шедевр художников. Но верные соратники выдвинули свою сомнительную, на мой взгляд, теорию, которая гласит, что таким образом на картах отмечаются линии фронта и направления ударов Советской Армии.



Несомненный хит сезона. Владимир Ильич Ленин собственной персоной с крайне необходимым для дальнейшего прохождения веслом. А слева отчетливо виден припухший от небольшого эротического шоу охранник, патрулирующий лодочную станцию.







Теперь о том, как курсор работает. Левый щелчок заставляет Штырлица либо подойти на указанное место, либо произвести какое-то действие. Правый клик на персонаже вызывает небольшое меню, через которое происходит общение в диалоговом режиме. Меню содержит несколько пиктограмм, характеризующих стиль разговора: дружественный или, наоборот, агрессивный.

Наибольшее уважение вызывает последняя иконка. Она показывает подробное досье представленного персонажа. Все, как в кино, только в шутливом тоне. За этот элемент я готов поставить разработчикам хорошую оценку, так как характеристики героев составлены на удивление смачно. Пожалуй, именно над ними я смеялся больше всего.

Последнее, что хотелось бы обсудить, говоря об интерфейсе, — безобразное отношение разработчиков к предметам в инвентаре и в самой игре в целом. Понять, что перед тобой лежит, можно только основываясь на внешнем виде предмета, потому что никакого описания или просто названия вещи не предусмотрено. А сделать это на глаз не всегда просто. Сидишь и гадаешь, что это такое зеленое с колючками: огурец, баклажан или кактус.

Вскрытие показало

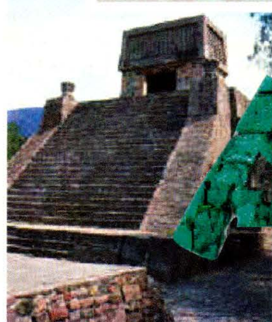
Искусно проведенное вашим покорным слугой вскрытие показало, что игра «Штырлиц», все-таки вышедшая в этом веке, несмотря на массу финансовых проблем в стране, по праву пользуется спросом на рынке. В ней много удачных шуток и искрометного юмора, умеренно длительное прохождение и качественная мультипликационная, ручная графика отечественных художников с грамотным музыкальным и звуковым оформлением. В противовес этим достоинствам присутствуют и заметные недостатки. Во-первых, отстойный интерфейс и безликий курсор, портящий общее впечатление от игры. Во-вторых, большое количество неуместного юмора. И, в-третьих, на коробке на самом видном месте прилеплен значок «18+». Это возрастное ограничение связано с множеством пошлых порнографических шуток, сопровождающих похождения героя.

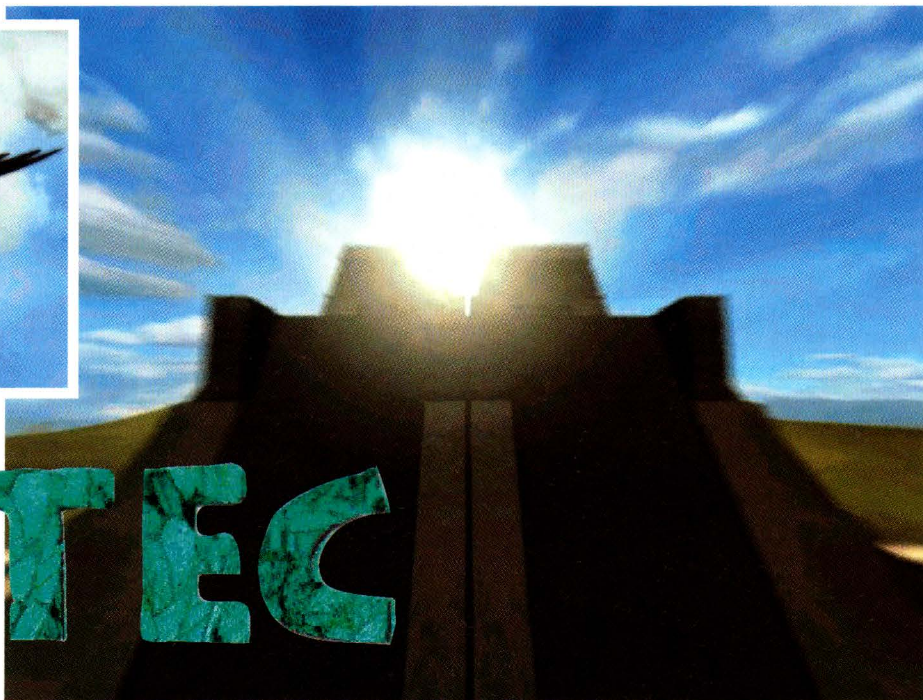
Вот такие пироги. Мило, весело, но иногда с натягом. Попробуйте сами поиграть и ощутить этот странный вкус русского квеста. Возможно, он вам понравится больше, чем мне. MG











Ацтеки — проклятие Золотого города

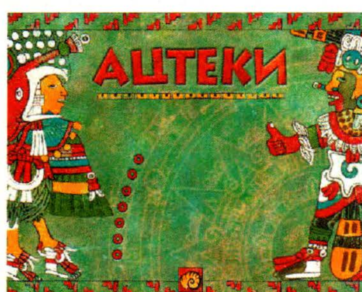
Мир, которого нет

Попов Антон ака Diesel

Паспорт

Ацтеки – проклятие Золотого города

Жанр: квест
Разработчик: Cryo Interactive
Издатель: Руссобит-М
URL http://www.russobit-m.ru
Системные требования:
Процессор: Pentium 200
RAM: 16 Мбайт



...Они шли долго, очень долго, ожидая знамения — знамения, на которое укажут им боги. Там, где орел сразится со змеей, они должны будут построить свой город, такой великий и прекрасный — Теночтитлан, Мексика. Они пришли из далекой страны **Ацтлан**, страны солнца, и поэтому они называют себя ацтеками.

Таким вот почти библейским интро начинается квест «Ацтеки» от разработчиков из компании Cryo. Но речь пойдет не об истории народа или создании цивилизации, а о вполне обыкновенном юноше. Главный действующий персонаж — молодой охотник по имени Маленький Змей.

В любом порядочном квесте у героя должны быть какие-то неприятности, что-то где-то позарез надо достать, кому-то принести или же банально оказаться не в том месте и не в то время. Наш герой не исключение, проблемы нашли его, точнее, он их нашел во время добычи хлеба насущного в джунглях. Стреляя мелкую дичь на пропитание семье, Маленький Змей увидел на краю обрыва двух мужчин, один из которых принадлежал к дворцовой знати. У знатного господина было явно затруднительное положение, поскольку его оппонент намеревался с помощью дубины отправить его вниз с обрыва в страну вечного рассвета. Что он, собственно, и сделал. Напуганный, но преисполненный желания



Маленький Змей собственной персоной. Добродушен. Любит родителей. Характер спокойный, выдержанный.

помочь пострадавшему, молодой охотник бросился на помощь несчастному. Результатом благородного поступка стала просьба умирающего предотвратить дворцовый заговор, найти необходимых людей, в общем полный «переклад», в прямом смысле этого слова, с больной головы на здоровую.

Но это еще не все. Дабы Маленькому Змею не было все просто, нехороший человек, который порешил знатного господина, вернулся с солдатами, которые увидели склонившегося над остывающим телом молодого охотника. Вполне здраво рассудив, что возможность доказать свою невиновность ему никто предоставлять не собирается, молодой человек ударяется в бега.

Действие разворачивается в столице — Теночтитлане — и ее окрестностях, к коим относятся родное селение героя, торговые, ремесленные кварталы и тому подобные населенные пункты. Несмотря на розыск по обвинению в убийстве, это не мешает молодому человеку перемещаться по местности и общаться с соплеменниками в поисках утраченного душевного спокойствия. Вышеуказанные соплеменники являются стороной сочувствующей положению юноши и помогают различными советами, не забывая, правда, при этом невзначай нагрузить какой-нибудь просьбой типа «ты мне вязанку дров, а я с тобой пообщаюсь на интересующую тебя тему». Не будем обвинять их в меркантильности — закон жанра, ничего не поделаешь!

Помимо розыска необходимых людей и не менее необходимых вещей, придется заниматься паззлами, причем для выполнения некоторых из них придется опять-таки смотаться куда-нибудь и пошататься какое-то время для сбора требуемых компонентов. Несмотря на кажущуюся замороченность, конечная цель головоломки всегда понятна и логична, вызывая скорее интерес, чем желание выругаться в адрес разработчиков. Однако перед выполнением некоторых не следует пренебрегать минимальными, но немаловажными наставлениями персонажей.

Перемещение по одной из игровых точек, ну для примера — по городу, происходит без привычной загрузки и прерывания изображения — очень радует, ну прямо 3D, чес-слово.

Вопреки сформировавшемуся мнению, что зачастую в любом квесте складывается ситуация, когда все, что есть на руках (у персонажа), было использовано на все, что только можно, а толку никакого, и дальше дела не продвигаются, в «Ацтеках» я с подобной проблемой не столкнулся. Нет, я не хочу сказать, что все решается тривиальными методами, нет, просто все юзалось, где должно было юзаться, без долгого топтания на одном месте и дерганья за все видимые предметы.



Некоторую проблему на начальном этапе может вызвать наличие в разговоре непонятных слов типа «почтетакль», «Чакоатль» или, например, разыскивая персонажа по имени Женщина Змея, ищешь, естественно, женщину, которая оказывается самым настоящим мужиком. Но к специфике имен быстро привыкаешь, а терминологию можно разъяснить прямо по ходу игры (как, скажу чуть позже).

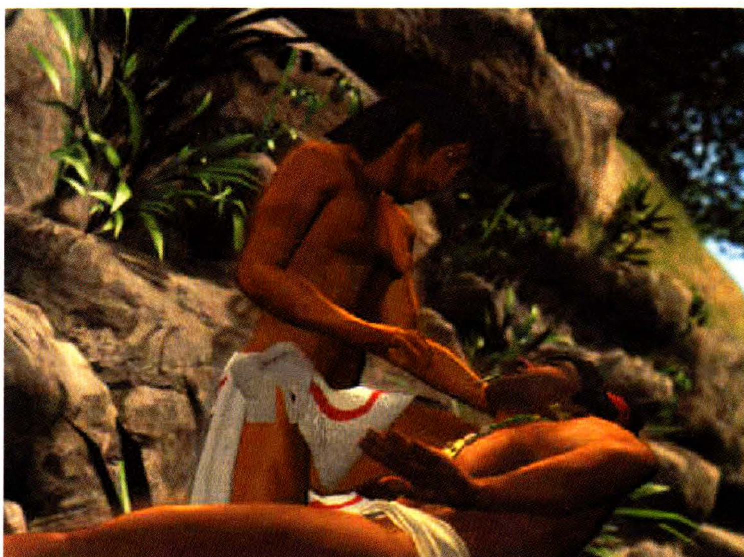
Вся игра, от начала и до конца, сделана с учетом образа жизни древней цивилизации ацтеков, и надо отметить — сделана на совесть. Все, начиная от меню, интерфейса и заканчивая неактивными деталями в самой игре, выполнено с учетом национальной особенности этой древней культуры. Мало того, прямо по ходу игры кликнув практически на любой рядом находящийся предмет или персонаж (при наведении мыши появляется знак вопроса), можно получить историческую справку, содержащую в себе еще несколько комментариев по имеющимся в этой справке терминам.



А это паззл. Очень он мне мои детские пирамидки напомнил. Я даже умилился.

В меню есть такая опция «Энциклопедия». Спросите, зачем это нужно? Собственно, прямого отношения к игре данная возможность не имеет, но вещь стоящая, советую полюбопытствовать. Что мы знаем о древних культурах? Правильно, что они когда-то были, остальное вроде уже и неактуально, а это





Через несколько секунд плавное течение жизни закончится, и начнется ее быстрый бег. Повсюду.



Нехороший дядька убивает хорошего дядьку. Просто классика...

уже неправильно. Разработчики «Ацтеков» поработали не только над развлекательно-игровым

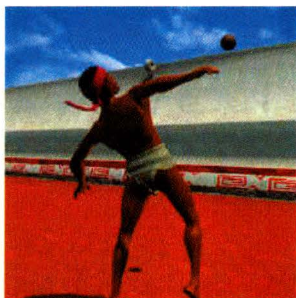


аспектом, но и над умственно образовательным, что в данном случае лишним не является и представляет интерес не только для историков. Приятная фишка, одним словом.

Приятно и то, что движок игры хоть и не поражает чем-то этаким, но и не вызывает клаустрофобии после нескольких часов. Больше половины игры проходит под открытым небом, перемещение по одной из игровых точек, ну для примера — по городу, происходит без привычной загрузки и прерывания изображения — очень радует, ну прямо 3D, чес-слово.

Зато при общении с народом определить, что наш персонаж отвечает, можно только по тексту. Наверно, по мнению издателей, персонаж временно потерял дар речи из-за эмоционального стресса и общается исключительно жестами. Музыкальное сопровождение в «Ацтеках» представляет собой монотонную «нарезку» на сопелке или что-то типа того. Сначала это умиляет, потом надоедает, затем раздражает, поэтому советую отключить сразу. А так, в общем и целом, звук приличный, в деревне очень живописно гомонит всякая живность. Находясь в центре рынка, вполне реально ощущаешь себя в гуще торгового люда, разве что когда оказываешься во дворце, погружаешься в тишину нарушаемую лишь журчанием фонтанов, но это понятно — там народ почтенный, тишину любит.

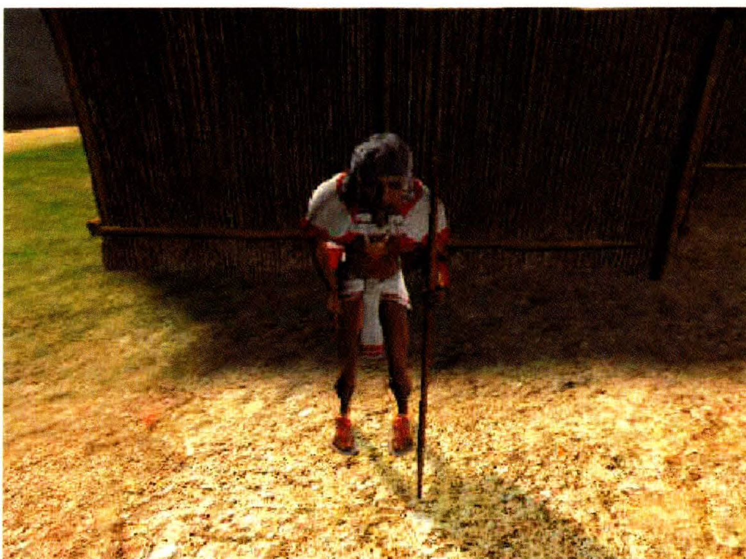




Ну что еще остается сказать? Расписывать все далее, думаю, не стоит, все в общих чертах я, надеюсь, уважаемому читателю понятно. Тем, кто все-таки не нашел среди выше описанного существенных доводов для приобретения этой игрушки, могу сказать только следующее. Да, учитывая специфику «Ацтеков», игра на любителя, но, господа, неужели добротно сделанный квест это уже не повод? Не побоюсь быть закиданным камнями возмущенной публикой, если напомню, что времена культовых и эпохальных Alone in the Dark ушли безвозвратно, и ностальгировать «когда же они вернутся и все будут счастливы?» уже, по-моему, не стоит. В «Ацтеках» есть все для того, чтобы считаться добротно сделанным квестом, с хорошим балансом сложности, не мудреным, но очень даже приемлемым сюжетом. И главное — вызывает желание пройти его до конца. Так что сыграть в эту игру стоит, даже если вы не любитель древнего мира. MG

Вся игра, от начала и до конца, сделана с учетом образа жизни древней цивилизации ацтеков, и надо отметить — сделана на совесть.





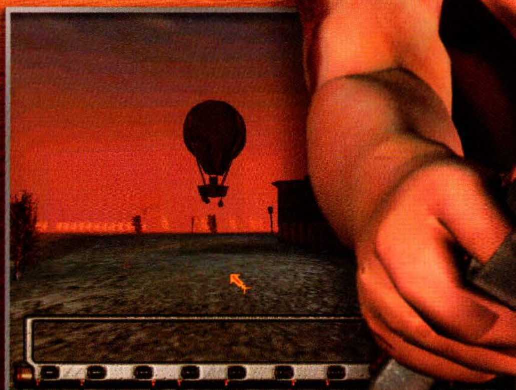
Вот этот скрюченный радикулитом старик-лекарь встретит вас в игре первым. Рекомендуется выслушать.

Вечная жизнь - величайший Дар или Проклятие?











Человек всегда старался продлить свой недолгий век. Он стремился найти для несовершенного организма магическую подпитку, которая бы поддерживала в нем жизнь. Но при этом люди никогда не думали о душе, привязанной тонкой ментальной нитью к бренной материальной оболочке...

Приключенческая игра Источник Жизни посвящена загадочным и зловещим событиям, начавшимся еще 300 лет назад во времена «золотой лихорадки». Драматический сюжет поведает игрокам о таинствах вечной жизни и раскроет секрет — непоправимые последствия, ожидающие того, кто обрел бессмертие. Так что же есть вечная жизнь — величайший Дар или Проклятие?

- Мощный полностью трехмерный игровой движок.
- Поддержка 16-битного цвета, динамических световых эффектов, мип-мэппинга, 4-битного альфа-канала и других современных эффектов.
- Колоритные звуковые эффекты и динамичные музыкальные трэки.
- Удобный интерфейс, простейшее управление.
- Детально и реалистично смоделированный город, в котором предстоит сражаться за вечную жизнь главному герою.
- Пререндеренные модели противников, которые по качеству визуализации оставляют позади многие трехмерные игры.
- Опциональные и обязательные квесты, которые добавляют дополнительный приключенческий элемент игре.
- Невысокие системные требования — P200, 32Mb RAM. Наличие графического ускорителя опционально, так как игра поддерживает и программный обсчет сцены.

адрес в Интернете:
www.russobit-m.ru
e-mail: russobit-m@rosmail.ru



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел "Руссобит-М":
тел.: (095) 965-05-20
факс: (095) 965-06-01



Однако, инструктор. И не обращайте внимание на его тупую физиономию: это он прикидывается.

Gomolog

EVEREST

Неудачный побег из реальности

Паспорт

Everest
Жанр: симулятор альпиниста
Разработчик: a.k.a. Studios
Издатель: GT Interactive Software
URL http://www.gtinteractive.com

Системные требования:
Процессор: Pentium 233
RAM: 32 Мбайт
3D-ускоритель

Много интересного происходит в последнее время на игровом рынке. Буквально пару номеров назад на страницах журнала проскользнула статья о «Скалолазе». Оригинальный проект, нечего сказать. Но тогда был конец осени и недавно закончившийся отпуск — оригинальность игры прошла практически незамеченной. Сейчас, в сезон зимнего гололеда и заледенелых тупых мозгов, любая **потуга на новаторство** принимается чуть ли не с распростертыми объятиями.



Не знаю, известно ли разработчикам там, за бугром, что у нас давно выпал снег «и на ветвях повис, собаки видят эротические сны», что еще у нас жажда нового, отпуска без отрыва от производства и что простыми подземельями с глупыми монстрами нас уже не удивишь. Наверное, все-таки нет. Но прошедший на ура Trick Style, зацепивший именно нестандартностью подхода, уже порядком надоел, а доставать с полок старое барахло совсем не хочется. «Эверест» — это отдушина человеку, погрязшему в заунывном потоке клонов всего и вся. Извольте радоваться, собирая виртуальные рюкзаки...

Идея создать симулятор скалолаза еще может заглянуть в разгоряченный психическими припадками мозг, но что можно сказать о симуляторе альпиниста?! С другой стороны, сетования мои, похоже, совершенно беспочвенны: грядет эра новых игр оригинально-новаторской конструкции. Нашлась контора, делающая пошаговый симулятор драки — «морталкомбат»-turn-based, однако! Походовый воздушный бой.

И даже тетрис. Так что Everest пускай и самобытен, но на лавры самой оригинальной игры года даже не претендует. Не тот коленкор...

Сводка с фронтов

Изверги, задели за живое. Почему на главном экране меню должны быть именно горы?! Ведь я так туда хочу! Мне не сидится на месте, я судорожно рвусь по всем базовым опциям, а мне говорят, что сначала я должен выбрать состав экспедиции. Потом вежливо уточняют, что готовы сделать это за меня, но за результаты не в ответе, и чертыхаться на трех тысячах в компании пяти задохликов предстоит мне, а никак не им. Дураки, я сделаю это за них. Господи, зачем ты наделил этих альпинистов столь дурными голосами: кажется, что их голосовые связки сейчас надорвутся от натуги (это у мужчин), с женщинами проще: они позаимствовали мужской говор, басят из глубины экрана. Наверное, пугают. Но все же я выбрал, и загорелый под жарким горным солнцем инструктор сообщает, что теперь прямая дорога в горный лагерь. Почему нельзя сразу в горы? Велено остепениться!

Лагерь — несколько палаток — раскинулся у подножия горы, глупо с точки зрения безопасности, снесет первой же лавиной, но им видней, мы лишь жалкие «юзеры». Рвение забраться в ближайшую палатку пришлось временно усмирить: очередной инструктор рассказывает о тяготах предстоящего пути, игнорируя многократный «эскейп». Он, наконец, закончил — пролезаю внутрь.

Снаряжение рюкзака — дело тонкое, главное, ответственное. Если уж тебе доверилась вся группа, их жизнь зависит от твоего выбора, то без мозгов лучше сразу попросить отставку. В рюкзаке несколько отделений, по два-три отсека в каждом. Опять условности, но виртуальность пока без них невозможна. Баллоны с кислородом на первом восхождении к вершине взять не дают, зато места для шаттлов с водой и медикаментами — хоть отбавляй. Обидно, что заполнить их все нельзя: запасы на складе строго ограничены. Интересно, в горах все болячки лечатся одним уколом или это очередная условность? А вот то, что женщины могут тягать за спиной несколько меньшие грузы, чем мужчины, условностью назвать никак нельзя. Поэтому основную массу хабара придется тащить представителям сильного пола.

Дальше — снаряжение. То, что на альпинисте, представлено ботинками с «кошками», перчатками, термомаской и ледорубом последней модели. Смущение вызывает лишь то, что на первом этапе переодеться во что-нибудь другое нельзя. Так же, как нельзя поменять амуницию, зарытую в рюкзаке и представленную спальником, палаткой и веревкой. Логотипы фирм-производителей наглядно показывают, на чьи деньги делалась игра, но нам-то что?

Снаряжать всех альпинистов (можно взять с собой и меньшее количество народу, но шансы на успешное восхождение от этого заметно снизятся) — долгое, но необходимое занятие. А когда появляется реальный шанс покинуть опостылевший лагерь и рвануть наконец к заветной вершине, все настроение портит долгий, ничего не дающий монолог очередного инструктора, сообщающего, что можно еще выбрать время восхождения (утро или вечер, вплоть до указания часа) и скорость ветра. Выставленные по умолчанию параметры приблизительно

Снаряжать всех альпинистов (можно взять с собой и меньшее количество народу) — долгое, но необходимое занятие.



Отсюда начинается экспедиция, сюда слетаются души померших альпинистов, дабы получить второе воплощение. Нереалистично, зато щадит неокрепшие нервы американских подростков.



Товарищ, который справа, не подвешен за вешалку. Это просто дизайнерский изыск такой. Графика, грубо говоря.





Выбрать снаряжение было бы непросто, если бы не наблюдалось такой его... гомологичности. Все от одного производителя (уплочено!).

соответствуют уровню сложности easy и рекомендуются большинству пользователей. Вот теперь горы открыты для всех.



Поначалу трогательно бредущие по траверсу спрайты вселяют ужас, что так все и будет, но вот очередной «диктор» открывает дорогу настоящему полигонному движку.

Да, это не Unreal, но с поправкой на направленность игры зрелище весьма достойное. Несмотря на явную нехватку полигонов, двигаются альпинисты весьма реалистично, отбрасывают живые, с плавными контурами тени. Да, они все на одно лицо, но зато разного цвета, с легко узнаваемыми писклявыми голосами.

Разумеется, с горами дело обстоит намного хуже. Горы — извечная проблема 3D-actions вообще и Everest в частности (пускай это и слабая потуга на жанровую определенность). Белые непрозрачные полигоны понатыканы абы как, но поскольку отправить камеру в вольный полет к вершине не удается, то и смотрится все довольно неплохо. Выигрыш — в отсутствии панорамы. Зато камеру можно вращать: по часовой, против, приближать и удалять, когда видны лица отдельных альпинистов.

Обводить подопечных рамочкой упорно не дают: это вам не стратегия. Но вот выбрать всех или одного можно, достаточно кликнуть на иконку соответствующего персонажа в левой панели или щелкнуть на значок «группа» в правом нижнем углу. Не то чтобы очень удобно, но вполне терпимо. Фиксация камеры полностью соответствует выбору. Единственное, что мешает, — инструктор в кадре, он так и норовит встать поперек горла со своими никчемными советами.

Несмотря на явную нехватку полигонов, двигаются альпинисты весьма реалистично, отбрасывают живые тени.

Например, если какой-либо бедолага продрогнет до смерти или его угораздит свалиться в пропасть, то его ожидает всего лишь перемещение на ближайшую базу.

Выше гор только горы

Обидно, что разработчики буквально вняли заветным строкам, забыв при этом, что живут не на консоли, а на полноценной игровой машине. Этапы длинно-утомительны, подниматься вверх предстоит долго и временами даже более, но save присутствует только на очередном перевалочном пункте-лагере, дойти до которого хватит духу лишь у избранных. Тяжек путь к победе. Показатели характеристик, в количестве трех на душу населения (температура тела и усталость — основные), падают куда быстрее приближения к заветному финишу, а регулировать более или менее удается лишь один: температуру тела, которая заметно растет с повышением активности альпинистов, — не стойте на месте, это чревато.

В остальном все рутинно до неприязни: следим за уровнем характеристик, стараясь не заморить очередного бойца раньше времени, таблетки вояки колют друг другу самостоятельно. Отвесные пропасти надо переходить по шатким мостикам, пускать на которые больше одного альпиниста не рекомендуется: и без того ненадежная конструкция может не выдержать. Нависающие глыбы льда, ясно различимые по цвету текстур, нужно обходить, иначе они похоронят под собой добрую половину отряда. Не меньшую опасность, чем ходьба под глыбами льда, представляет собой марш по тонкому насту, покрывающему узкие трещины. Ну и, конечно, ослабленный альпинист не сможет взобраться по специально оставленной для него веревке — соскользнет, и придется начинать все сначала.

Если какой-либо бедолага продрогнет до смерти или его угораздит свалиться в пропасть, то его ожидает не скоропостижная кончина, а всего лишь перемещение на ближайшую базу, где его можно будет заново арендовать на очередное восхождение. Такая вот клюква.

Графика в игре — не сахар, но вполне приемлема, особенно для симулятора альпиниста. Оценивать звук в целом сложно, так как он практически отсутствует, за исключением реплик отдельных членов отряда, достаточно убогих, как уже отмечалось. Музыки тоже нет.

Вывод из всего вышесказанного будет достаточно прост. Подавляющему большинству жителей этой планеты игра противопоказана. Рекомендуется только отпетым фанатикам да таким, как я, уставшим от серых будней и желающим посмотреть на что-то новое, пускай и не слишком качественное. В конце концов, метро уже так достало... MG

CREATURES ADVENTURES

Сельский разговор

Гомолог

Мелкие трещинки покрывали практически всю поверхность **большого белого яйца**: спускались от верхушки к тупому основанию, мелкой паутиной окутывая кокон в некое подобие авоськи, в какой бабушки носят с рынка арбузы для своих внуков.

«Страус! — констатировал Ч. — Я их завсегда узнаю, один недавно прямо у калитки такое же снес, так я его молотком. Кто ж знал, что там уже птенец наклюнулся. Вскочил и унесся с прерию, а его папаша теперь каждую ночь к моему дому приходит и калитку лапами вышибает. Никогда не думал, что эти твари такие мстительные. Поеду в город — обязательно дробовик прикуплю, а то моя берданка совсем уж ни на что не годится».

К. смотрел на собеседника со скепсисом.

«Тоже мне удивил. Страус — птица глупая. Мои вороны и те умнее будут. Но насчет яйца ты заблуждаешься. Видишь, у него апикальный конец под углом 63 градуса расходится, а у твоих страусов он редко когда до 55 доходит. Да и колер у него другой, вишь, крапинки по всей поверхности».

Ч. нагнулся и, упершись ногами в землю, оторвал от грунта массивное яйцо.

«Похоже, ты прав. Весит оно раза в полтора больше страусиного, что ж за тварь такие яйца-то нынче высиживает?!»

К. бросил на Ч. недоуменный взгляд.

«Ну ты, дед, даешь! У тебя весь дом чьими шкурами увешан? То-то я гляжу, ты мне про страусов заливаешь. У меня вот нынче в амбаре норника пятое яйцо снесла, так я его по недосмотру забыл одеялом укрыть, чтоб норненок в тепле был. А через пару часов из яйца кашель раздаваться начал да сморкание всякое. Так ты что думаешь: евойный папаша ко мне в хату ввалился и такой разбор учинил, что я теперь каждый час в норнятник бегаю: гляжу, кабы чего еще не вышло. А ихнее семейство со мной теперь даже и не разговаривает. Обиделись, супостаты».

«Ах, так это норны. Черт, совсем про них запамятовал. Но шкуры

Паспорт

Creatures Adventures

Жанр:	симулятор искусственной жизни
Разработчик:	Creatures Lab
Издатель:	Mindscape Entertainment

URL http://www.mindscape.com

Системные требования:

Процессор:	Pentium 200
RAM:	32 Мбайт







у них действительно хорошие, теплые и прочные. Зимой без них никуда. Совсем не пойму, зачем ты их разводишь-то, вон их в прерии сколько бегает. Стреляй — не хочу. — Ч. погладил покрытый легким налетом ржавчины ствол старенькой берданки. — Я вот раньше тоже баловался, но так только, в качестве забавы. Да только нынче это из моды с год, как вышло. Норнов теперь стрелять модно, а не выращивать, а ты все за яйцами ухаживаешь. Это ж смех!»

«А это ты видел? — К. скинул из-за спины рюкзак, открыл его и сунул Ч. под нос цветастую коробочку, на которой красовался



Самое важное, что привнесено в Creatures Adventure,— это отказ от системы оконного меню. Creatures Lab удалось, наконец, сделать интерфейс интуитивно понятным.

фиолетовый норн, рассекающий прерию на скейте. — Новая эра, брат, наступает. Теперь в моде не охотиться, а за малышами норнов ухаживать. Их, правда, приходится у родителей отнимать, но те, вроде, и не против. Плодовитые, понимаешь, вот и рады любой помощи».

Ч. взял в руки коробку. На обложке значилось: Creatures Adventure. А в углу в красном треугольнике светилась надпись помельче: for kids of all ages.

«Ха, ну ты загнул. Это ж для карапузов! Взрослому человеку тут и делать нечего. Мерзость какая». — Ч. сморщил презрительную гримасу.

К. в очередной раз бросил на товарища сочувствующий взгляд.

«Ну что ты кипешишься. Тут же ясно написано «of all ages». То есть и для тебя, остолопа, тоже».

«Ну и что, — ответствовал Ч., — они что, что-то новое изобрели? Я вот от второй части тоже сюрпризов ждал, а вышло что. Второй год вот на норнов охочусь. Что самое обидное, мне по долгу службы в «Виндах» десять часов в сутки копаться приходится, так и тут тоже. Пока какому болявому норну сыворотку вколешь, до десяти окон минуешь». «Зверские окна, — шутка была бородатой, но как нельзя лучше описывала положение вещей. — Ну скажи мне, неужели они и впрямь все, как надо, сделали?»

К. довольно потер редеющую уже бородку и довольно же кивнул.

«Темнота ты. Ребята из Creatures Lab дело свое знают и в третий раз подсовывать нам новые уровни не собираются. Так что готовь амбар, будем мы с тобой теперь знатными норноведами».

«Ну и чего же там нового? — Усомнился Ч.— Я свои кровные, на шкурках норнов заработанные деньги невесть за что выкладывать не собираюсь. Ты уж будь любезен, разъясни, что там нового образовалось, а я уж подумаю, брать мне этих Creatures Adventure или обождать лучших времен».

К. был явно доволен, что ему представилась возможность



Музыкальная машина. Сейчас драконы спят, но стоит начать играть, как они просыпаются и начинают танцевать. Оригинальная разработка.



Одна из головоломок, которую нужно собрать. Норны тут плохие помощники.

в очередной раз изложить любимую историю, а потому он, не отвлекаясь больше на второстепенности, изрек:

имени), не осталось. Удобно, блин. У меня вот сынишка давеча за игру эту сел, так я от него часа три на кухне вопросов ждал. Потом, думаю, уж не заснул ли пацан за дисплеем. Подошел, а он играет себе. Даже ему все понятно, а ведь

Разработчики приняли радикальное решение и разрешили нам водить малышей за руку. В результате карту можно открыть за десять-двадцать минут реального времени.

он первые две части в глаза не видел. Так что ты не подумай чего, действительно гениальное решение».

«Ну ладно, убедил, — промямлил Ч.— Дальше-то чего? Сколь я понимаю, это и есть твое супер-пупер нововведение, хорошо, оно мне нравится. Но хотелось бы узнать побольше мелочей. Я, например, вторых-то

и продолжил: — Но, между прочим, ты не прав. В Creatures Adventure есть еще одно новшество, благодаря которому игра меняется в корне. Я поначалу сам не понял, нравится мне оно или нет, но потом проникся и больше глупых вопросов не задаю. Дело вот в чем. Помнишь, как раньше все морочились, пытаясь заманить норнов на новые локации, и сколько времени уходило на открытие всей карты. Так вот, теперь не так. Разработчики приняли радикальное решение и разрешили нам водить малышей за руку. Да, да, именно. Взяли и повели, куда требуется.







«Значится так. Самое важное, что привнесено в Creatures Adventure,— это отказ от системы оконного меню. И да воздастся разработчикам за столь отчаянный шаг. Creatures Lab удалось, наконец, сделать интерфейс интуитивно понятным, втиснув все необходимые панели управления в область игрового экрана, удачно совместив их с предметами интерьера. Недовольными останутся разве что заумные деды, которым доставляло злорадное удовольствие хвастаться перед приятелями, как-де они ловко разбираются во всем хитросплетении этих гнусных менюшек.

Помнишь, как подлые «квакеры» хвастались знанием всей консоли, и как UT всех их обломал, отказавшись от введения команд с клавиатуры? Дык, тут такая же революция! Из всех мало-мальски замороченных элементов сохранился лишь Parental Controls. Да и в нем ничего, кроме настройки звука, времени и минимальных настроек отдельного норна (например,

Пчелы умеют больно кусаться, после чего бедных норнов приходится сопровождать в стационар.



Creatures прикупил только после того, как вызнал все про тамошние экраны. Так что давай всего понемногу, да так, чтобы интересно».

«Всегда пожалуйста! — ответствовал К.

В результате карту можно открыть за десять-двадцать минут реального времени. С одной стороны, это скучно, с другой — для детишек в самый раз, а взрослые всегда смогут воздержаться от чрезмерных порывов осваивать территорию».

«С этого бы и начинал. Это уже кое-что. Но не могу сказать, — заметил Ч., — что два подобных новшества способны убедить меня, что в Creatures Adventure стоит играть. Тем более делать ее законодателем мод. Ты лучше про мелочи расскажи».

К. лукаво посмотрел на Ч. и продолжил:

«Будут тебе мелочи. Вот на вскидку кое-что из запомнившегося. Во-первых, у нас помимо руки, которой можно водить норнов и указывать им на различные предметы, имеется еще, как бы это помягче выразиться, «подмывалка» и «чесалка-подтиралка». Первая,



Инкубатор, где выращиваются маленькие норнята.

понятное дело, споласкивает подопечных прохладной водицей, что равноценно полноценному мытью, а также обращает





их внимание на управляющего. Вторая высушивает мокрых норнов, а также работает аналогично почесыванию из первых двух частей игры. Что же касается самих уровней, то тут тебя поджидает немало интересного, разработчики подготовили немало нового. Вообще-то все уровни созданы в нарочито «детской» тематике, но ведь и сама игра ориентирована преимущественно на детскую аудиторию. Так что расстраиваться не стоит. Вот несколько интересных мест. Dragon Music Area — чертовски симпатичные дракончики, живые такие. Тебе обязательно нужно заиметь пару таких у себя в ангаре. В обычное время они мирно спят, но моментально просыпаются, стоит активировать один из их музыкальных инструментов. В общем, веселые зверюги, да и норны веселятся, посещая это место, что тоже немаловажно.

Weather Machine — агрегат делает погоду. В прямом смысле этого слова. Забава, пришедшая на смену трем менюшкам первых частей. Удобная, практичная, а главное — самосовершенствующаяся. Через некоторое время можно будет даже заказать снег летом! Так что, если тебя не устраивает погода на твоем участке, можешь заняться ее полной реконструкцией прямо сейчас.

Dungeon Game — забавная игрушка. Типа «пятнашек», только чуток посложнее, потому что там картинки, а не цифирки. Норны очень веселятся, когда играют в эту игру, но в основном все портят, а не учатся составлять картинки, поэтому все придется делать самому.

И таких мелочей довольно много. Комнатка «ужасов», игральная, в которой предметов стало на порядок больше, airship game при помощи bubble generator. Ну и само собой, смена дня и ночи и извечные пчелы, которые, как известно, тоже фигня. Но норнов они кусают пребольно, приходится лечить, но и это не всегда помогает».

Вообще-то все уровни созданы в нарочито «детской» тематике, на ведь и сама игра ориентирована преимущественно на детскую аудиторию.

«Ладно, ладно, хватит уже,— поспешил остановить его Ч.— Сколько можно? Кажись, и впрямь можно брать, вот только как же неохота забрасывать берданку, да и деньги на новое ружьишко вроде как скопил уже. А тут напасть какая!»

«Да не сетуй ты, старик,— кинулся успокаивать его К.— Будет тебе бедных зверюг на шкурки изводить. Ты вон лучше к моему старому приятелю подавайся на DM-Barricaden, он там который день в имбецила Блейда на godlike попасть не может, вот ты ему и поможешь».

«А что, тоже дело,— Ч. был явно заинтересован предложением. — Пойду тогда машину заводить, в город пора, у внучки завтра день рождения, вот и прикуплю ей твоих Creatures Adventure».

«Давай, давай»,— наставительно произнес К. и двинулся по дороге в сторону видневшихся неподалеку холмов.

Где-то далеко — за пять, а может, и больше километров — от фермы К. самец норна заходился протяжным надрывистым криком. Близилась ночь, а сезон размножения норнов был в самом разгаре. MG

Лечебная мастерская в действии.



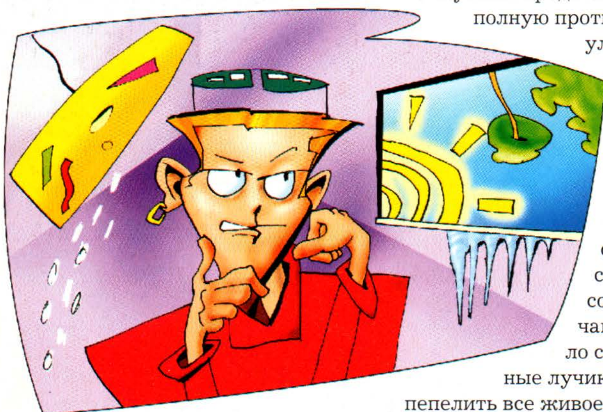
Когда игры не катят

Хроника безумия

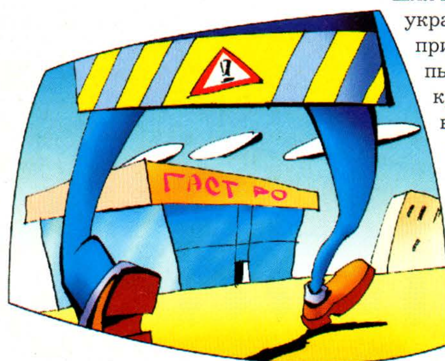
Николай Панков ака Лыжник



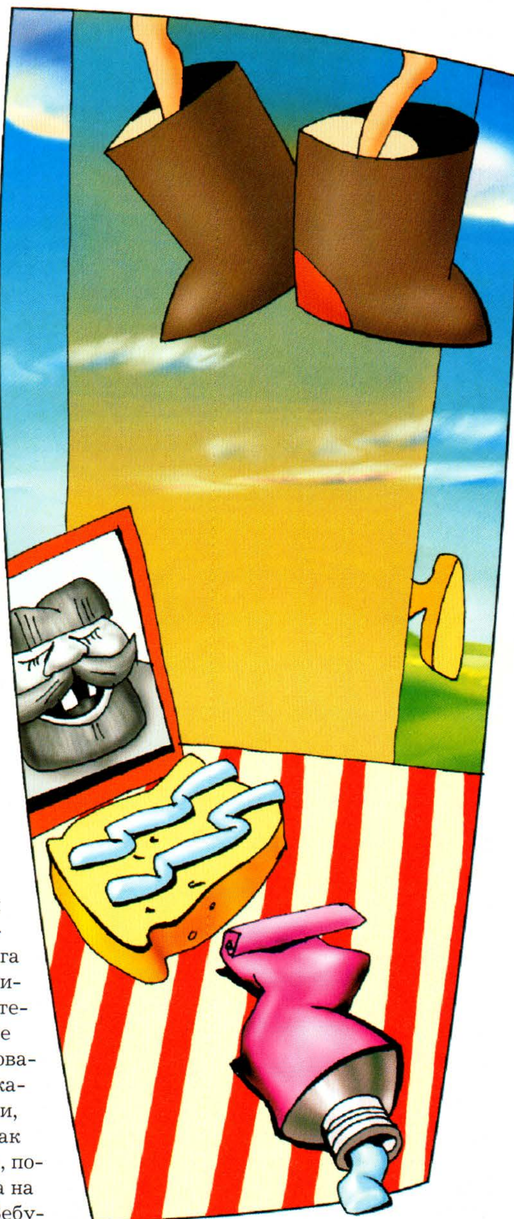
Кузьма сидел перед компьютером и, напрягая мозги, пытался вспомнить, что он тут делает. Комната Кузьмы представляла собой полную противоположность улице: там выла вьюга, шел снег, и мороз стоял неслабый. Это в комнате, а вот на улице как раз светило солнышко уже семьдесят часов. Даже по ночам оно испускало свои губительные лучики, пытаясь испепелить все живое. Все живое спасало только то, что по ночам темно и лучей не видно.



На прошлой неделе Кузьма решил потратить свои кровно украденные капиталы на приобретение новой компьютерной игры. Свои кривые стопы он направил в ближайший гастроном, ибо где же еще можно в наше смутное время найти приличную игру? Пройдя мимо отдела «Рыба», где продавались корейские куртки, он остановился у давно знакомого отдела игр. Надпись «Бакалея» была завешена кривым плакатом «официальный дилер многих разных фирм», а на прилавке стояли коробки с дисками. Кузьма подошел к продавцу и смачно так плюнул ему в рожу. А потом еще и шваброй потыкал в товар. Вы спросите, зачем он это сделал? А затем! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!

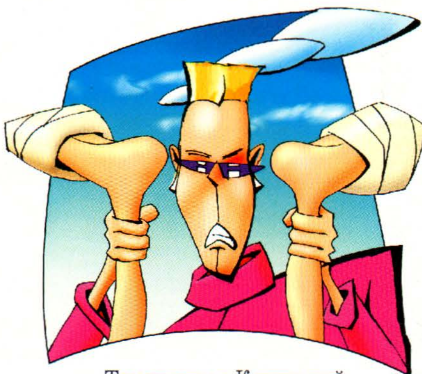


Написал это Прохор и, состроив злобную рожу, начал щелкать зубами, глядя на надкусанную грушу. На шкапу сидел его любимый дедуля с удочкой и пытался сделать вид, что он ни капли не похож на Кузнецкий Мост, так как последний гордился своей уникальностью и частенько обижался на деда. «Ну, милай, как успехи твои?» — спросил дед. «Да вот, закончил писать курсовую по мебелировке», — сострил Прохор. Дедушка заценил шутку и, закрыв глаза руками, со скрипом навернулся со шкапа. Прошка помог ему встать, и вместе они пошли на кухню завтракать. Оказалось, что книга «О вкусной и здоровой пище» описывает очень интересные рецепты, в основе которых лежит использование зубной пасты. К несказанному счастью Прошки, эта книга уже полвека как перестала существовать, поскольку бумага ее пошла на обертки для конфеты «Вебурашка».





Дедушка начал хозяйничать на кухне, а Прохор взял текст песни Петра Ильича Чайковского «На Трассе Нет Меня Крутее» и попытался выучить там все слова. Внезапно на кухню вбежал штукатур и написал на стене нехорошее слово, после чего достал из кармана чугунную открывалку и закурил ее. Дед неодобрительно покосился на клубы ядовитого тумана и, горько заплакав, уехал на как раз не во время подошедшей электричке. Осиротевший Прохор уныло побрел обратно к компу и запустил свою любимую игру. После пятикратного просмотра заставки он вдруг схватил пролетающее мимо весло и расколошматил им монитор. Вы спросите, почему он это сделал? А потому! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!



Так написал Кондратий в окне «ворда», оторвал наконец болезненный взгляд от монитора и кинул его на своих друзей, сидевших за обеденным столом. Зрелище это так заняло Кондратия, что он смотрел на них на протяжении семидесяти минут. Он бы и дальше продолжал, да только захлопнувшейся крышкой рояля ему прищемило пальцы. На ногах.

Зрелище это действительно того стоило. Трое друзей сидели, оперевшись локтями на крышку стола и поддерживая голову руками. При этом они медленно раскачивались и вразнобой твердили: «Ничего не происходит, ничего не происходит, ничего не происходит...» Периодически кто-нибудь из них умолкал и разливал по стаканам розоватую мутную жидкость из стоявшей неподалеку бутылки.

«Из-за вековых дубов выглядывали партизаны, потрясая трофейными пепельницами. Их беспокоили путники, однако устроить засаду мешало встроенное чувство гостеприимства».

Хлопнувшая рояльная крышка привлекла внимание медитаторов. Синхронно повернув голову в сторону Кондратия, они хором спросили: «Ну что, дописал?». Вышеупомянутый заорал что-то на мертвом языке и спрятался в тумбочку с колбаской. Охотничьи колбаски, которые пытались спрятаться в этой тумбе до него, выкатились и начали шнырять по комнате, исследуя ее на предмет нейтрализации негативных последствий внеочередного запуска полуфункциональной энергетической установки Давидсона—Гриммальди, которая четыре дня назад была признана комиссией по чрезвычайным ситуациям. В окно начали клином биться лебеди, перепутавшие керосиновую лампу с теплыми странами. Один из сидевших за столом счел это дурным знамением и начал затейливо улюлюкать. Внезапно вошел дворецкий и объявил: «Черезвычайный и полномочный посол независимой республики Саратов». Вслед за ним прорвался маленький мужичонка в перепачканном машинным маслом халате и тюбетейке. На усах его толстым слоем нависла грязь, а глаза, слегка раскосые, были спрятаны под потрескавшимися очками. Небритые щеки украшала прилепленная синяя изолента, а на руках криво сидели страшные когтистые перчатки Фредди Крюгера. Вбежав в комнату, он бухнулся на колени и начал чего-то причитать. Потом он достал из кармана дискетку и гордо заявил: «Вот, новая игра!». Внезапно один из медитаторов вскочил и, выхватив катану, порубал дискету в капусту. Вы спросите, отчего он это сделал? А оттого! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!

«И вы называете это рассказом?» — спросил важный чиновник у Кузьмы. «Несомненно, я же это написал, значит, это рассказ!» — ответил начинающий литератор. «Ну так пойдите и опубликуйте его где-нибудь!» — посоветовал секретарь. «Так я же затем и пришел!» — последовал ответ Кузи. «А почему в ЖЭК?!» — хором поинтересовались сотрудники ЖЭК'а. Ничего не ответил Кузя, только загадочно улыбнулся и, поманив чиновников за собой, вышел в коридор.



Они шли темными коридорами мимо захламленных помещений. Труба под потолком была пробита в нескольких местах, а потому в коридоре было отчетливо слышно, как там что-то ползет. Засиженные мухами и покрытые паутиной стены создавали мрачноватое настроение. Бешеные ежи, перекатываясь из угла в угол, представляли реальную угрозу для жизни проходящих людей. Постепенно потолок стал все больше и больше нависать над полом, так что путешественникам пришлось бежать на четвереньках. Не согнулся только Кузьма. С высоты своего двухметрового роста он смотрел на копошащихся под ногами попутчиков с легким пренебрежением. Внезапно коридор кончился. Они стояли на опушке леса и полной грудью вдыхали аромат свежеиспеченных вафельных стаканчиков. Из-за вековых дубов выглядывали партизаны, потрясая трофейными пепельницами. Их беспокоили путники, блуждающие по тропам, которым было наплевать на все вокруг, однако устроить засаду мешало встроенное чувство гостеприимства.

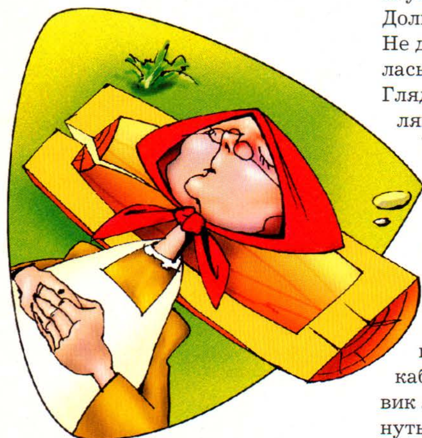
«...один из медитаторов вскочил и, выхватив катану, порубал дискету в капусту. Вы спросите, отчего он это сделал? А оттого! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!»



Через каких-нибудь полчаса путники оказались перед люком в земле. Кузьма с трудом приподнял крышку и кивком приказал сотрудникам ЖЭК'а идти вперед. Спустившись по металлической лестнице на семь уровней вниз, компания обнаружила себя в приемной у начальника родного ЖЭК'а. Секретарша сидела и лихорадочно стучала по клавиатуре. «Интересно, во что это она тут играет в рабочее время?!» — завопил секретарь. А Кузьма с разворота засветил ногой по системному блоку, который и так стоял на краю подоконника. Вы спросите, в связи с чем он это сделал? А в связи с тем! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!

«Н-да, любопытный рассказец, — сказал доцент Гинергорн, прочтя все вышесказанное, — но на дипломный проект никак не тянет! Мы же вас учим на слесаря сантехника по особо важным преступлениям, а вы нам прозу! Написали бы стихи!». «А у меня и стихи есть,» — гордо заявил Прохор и, забравшись на колченогий табурет, начал декламировать:

Жил старик со своею старухой
У самого синего моря.
Раз он в море закинул швабру —
Приплыла к нему Рыбка, спросила:
Чего тебе надобно, старче?
Ничего не ответило старче,
Лишь доской по воде плеснуло
И ушло в глубокое море...
Долго Рыбка ждала ответа,
Не дождалась, к старухе воротилась.
Глядь — опять перед ней землянка,
У землянки лежит ее старуха,
А под ней разбитое корыто».



Он бы еще долго говорил, но так как он раскачивался во все стороны, в один прекрасный момент центр тяжести пришелся на отсутствующую ножку табурета, и поэт с грохотом покатился по кабинету. «Ну допустим, курсовик я у вас принял, — заявил тронутый сквозящей из стиха печалью доцент. — Но табуретку придется починить».

И Прохор, согнувшись под весом табурета, уныло побрел в мастерскую. Там он застал всенародно любимого Автора—Исполнителя табуреток, который согласился за умеренную плату починить изделие в присутствии заказчика. Он тут же уединился в соседней комнате, задраив шлюз, чтобы спокойно заняться ремонтом, а Прошка принялся разглядывать обстановку мастерской. Первым, что привлекло его внимание, был портрет Менделеева, Склифосовского и Кащенко, нарисованных один поверх другого на тончайшем листе пергамента, который подсвечивался изнутри неровным красноватым пламенем свечи. Рядом висел маленький портрет Ленина, Маркса и Энгельса, выполненный в том же стиле, но закрашенный синими чернилами. Среди разбросанных по мастерской инструментов то и дело попадались куски обшивки БТР'а и лукошки с ягодами черники. Посреди стоял верстак, к которому был привинчен незаконченный бюст милиционера. У бюста не хватало носа и пистолета. В поиске этих вещей Прохор и провел следующие два с половиной часа.

> «Постепенно он перешел на цитирование «Жизни Животных» Брема, а под конец сказал, что по этой книге можно сделать неплохую компьютерную игрушку».

«Ну вот, ваша табуретка и готова! — улыбаясь, сказал мастер. — Я ее несколько модернизировал, а то что это, ножки четыре, а ручек вообще нету...» Прошка осмотрел изделие. Теперь ножек было всего две, а на поверхности красовались две разные дверные ручки: одна круглая, с замком, а другая простая, железной скобкой. «Да, да... замечательно... — промямлил заказчик. — Скажите, а вон того портрета кто автор?» Мастер покосился на картину и нехотя признался: «Автопортрет». И тут же принялся излагать идеи нарисованных там людей. Постепенно он перешел на цитирование «Жизни Животных» Брема, а под конец сказал, что по этой книге можно сделать неплохую компьютерную игрушку. Глаза Прошки налились кровью и с ревом, сравнимым лишь со звуками, вырывающимися из заводящегося КРАЗ'а без глушителя, он обрушил табуретку на многострадальную лысину мыслителя. Вы спросите, какого черта он это сделал? А вот такого черта! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!



Кондратий перечитал все это и спрятал свою рукопись под матрас, чтобы сосед Терентий не нашел ее среди осколков разбитой вазы. Надо сказать, Терентий ненавидел молодого литератора и всячески высмеивал его еще неоконченные произведения перед сидящими на лавочке внизу старухами. Правда, бабка Маня была глуха и не слышала ни слова из болтовни доморощенного критика, а Глаша почему-то думала, что Терентий жалуется на свою гулящую жену, но, так или иначе, эта болтовня больно била по самолюбию Кондрата. А в тот вечер ему никак нельзя было терять уверенность в себе — он шел на дело. Один его друг, приехавший в гости из столицы, а следовательно, обладавший недюжинным умом, смекалкой и внимательностью к мелочам, заявил, что ночами Городской Элеватор таинственным образом исчезает. Умалишенный столичный гость вскоре и сам куда-то испарился, но идея его осталась будоражить город. Вскоре неизвестными злоумышленниками на всех фонарных столбах были расклеены объявления следующего содержания: «Пропал элеватор. Нашедшего просьба вернуть за умерен-



ное вознаграждение». Кондрат сразу понял, какие шансы сулит ему журналистское расследование на эту тему. Сначала его статью опубликуют в городской газете, потом его фамилия станет известной, и вскоре он сможет издать свою книгу «Резиновые утята из палисандра», рассказывающую о преступлениях опального адмирала Фулфолка на Рязанщине, которая уже около двух лет назад была закончена, но так и не увидела свет.

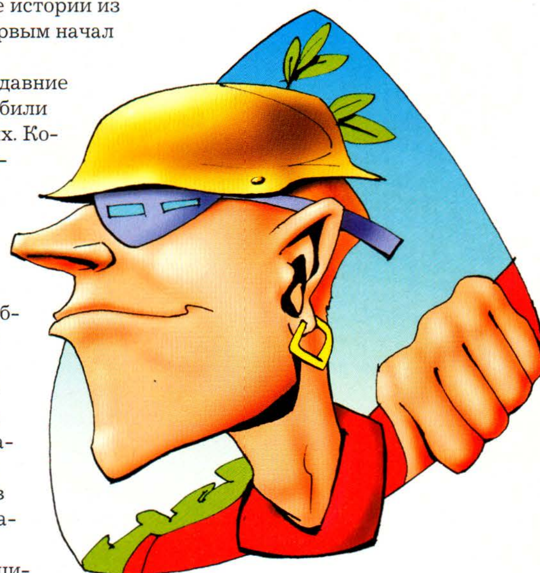
Итак, Кондрат одел перчатки и шлемофон и осторожно начал красться по направлению к элеватору. Проходя мимо одного из домов, он внезапно услышал какой-то подозрительный скрип. Внутреннее чутье разведчика подсказало ему, что сейчас произойдет нечто небезынтересное, так что, надев на голову ветви черемухи, чтобы не выделяться на фоне листьев рябины, журналист затаился посреди проезжей части. Чутье его не подвело, вскоре где-то на уровне пятого этажа открылось окно , и оттуда высунулся некто, крепко сжимающий в правой руке столовую ложку с деревянной ручкой. Посмотрев внимательно вниз, некто заметил спрятавшуюся фигуру двухметрового роста и с располагающей к общению улыбкой на устах вкрадчивым голосом сказал: «Куда ты идешь? Ну куда ты идешь? Вон же он — Элеватор!». И некто ложкой показал в сторону. Кондрат посмотрел в ту сторону и увидал лишь какое-то учреждение. Недоуменно он обернулся обратно на дом, из которого услышал откровение, но там все окна были закрыты, и ни в одном не горел свет. Это, впрочем, неудивительно: ранним утром освещение никому и не нужно. Даже несмотря на то, что это ночь. Уныло поникнув головой, незадачливый журналист побрел в сторону проходной вышеупомянутого учреждения.

В тот день на проходной несли вахту курсанты Рома Т. и Вася Х. Помещение проходной напоминало склеп, так что вахту приходилось носить от одной стены до другой, периодически задевая его головой за оконную раму. Григорий Семенович Вахта, начальник караула, был занят. Он водил мышкой по потолку, пытаясь играть в «Дюну 2». Ситуация осложнялась тем, что единственный на всю часть монитор был у комдива в приемной, а поэтому Вахта узнавал о результатах своих манипуляций из оперативных сводок с опозданием на полчаса. Увидав такое безобразие, разъяренный Кондрат мастерским ударом ноги выбил мышь из рук начальника и одним движением вставной челюсти превратил ее в

> «...надо бы всех, кто хоть немного заподозрен в кретинизме, поселить вместе, тогда за несколько поколений идиотизм вековечный сожжет сам себя...»

подобие бормашины, изуродованной до безобразия прессом для чеканки фальшивых пятаков. Вы спросите, а на кой он это сделал? А на той! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!

Кузьма, Прохор и Кондратий еще раз перечитали текст своего рассказа и решили, что в принципе получилось очень даже неплохо. Соавторы уже семь часов бились над созданием стенгазеты в клубе любителей, и вот, наконец, перед ними лежал уже готовый плакат, призванный радовать всех окружающих красочными картинками и научной статьей. Правда, в оформлении были кое-какие промахи, например цвет текста полностью совпадал с цветом фона, так что прочитать его можно было только если текст подсвечивался снизу ярким источником. Но это не очень расстроило авторский коллектив, так как они понимали, что газету всегда можно повесить вверх ногами, чтобы лампа с потолка создавала нужное освещение. Посмотрев на часы, ребята поняли, что ложиться спать уже поздно, а просыпаться еще рано, и поэтому решили рассказывать друг другу страшные истории из жизни их декана. Первым начал Кузьма.



«Было это в стародавние времена, когда не любили люди инакомыслящих. Король Глюкериан Первый и, надо сказать, последний, очень не любил воинствующих кретинов. Различные методы борьбы с ними он изобретал, а ничто не помогало. И тогда взял он многое множество персон означенных и выселил их в резервацию. Вскоре, однако, еще больше кретинов среди остальных обнаружилось. И решил тогда король поспрашивать мудрецов своих о том, как быть с человечеством. И сказали ему мужи умные, что надо бы всех, кто хоть немного заподозрен в кретинизме, поселить вместе, тогда за несколько поколений идиотизм вековечный сожжет сам себя, и будет человечество полно умнейшими людьми. И пошел отбор. Надо сказать, что мудрец, предложивший этот проект, был выслан первым. Вскоре оказалось, что полностью нормальными можно признать лишь небольшую группу людей, которые, быстро собрав все свое имущество, уехали жить на изолированный остров, а во главе их шествовал Глюкериан. А остальной мир заселен кретинами остался. И могучий король-колдун остановил время на острове, дабы править впоследствии мудрейшим из народов. И прошло много веков на Земле, и кончилась сила заклятия. И проснулись обитатели острова ото сна вековечного, и пожелал король увидеть представителя новой, мудрой нации, которая, по замыслу, должна была появиться вовне. И был доставлен королю мудрейший из мудрых. И так сказал ему монарх:



— Молви же мне, о чадо мое возлюбленное, за что заслужил ты среди народа своего славу мудрейшего



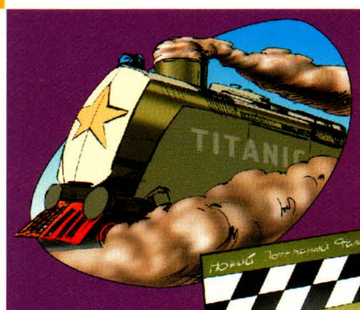
— Я, ваше величество, так называюсь потому, что я самый умный! — ответил испытуемый.
— Так докажи это. Есть ли у тебя труды научные? — вопросил Глюкериан.
— Как не быть, есть! Я проводил исследование о жизни животных и вызнал, кто есть Царь Зверей.
— Ну что же, поведай нам, к какому выводу пришел ты?
— Царь Зверей — это арбуз! Ибо арбуз внутри красный и с косточками, и звери внутри тоже красные и с косточками, но у арбуза они черные, а у зверей — белые, вот и выходит, что арбуз более зрелый, так что он и Царь!

И понял Глюкериан, что достиг он результата противоположного, потому как человечество окончательно утратило все остатки разума, а нормальные люди остались только на его острове. И в ярости ударил он жезлом о трон свой, и так страшен был удар тот, что затонула Атлантида!»

«Действие оригинального «Титаника» переносится на борт скорого поезда, едущего по Байкало-Амурской магистрали. Машинист не знает, что по рельсам ему навстречу движется айсберг».

Кузьма закончил свое повествование и оглядел товарищей. Прохор и Кондратий с уважением смотрели на юного философа. Притча им явно понравилась. А вот монаху неизвестного культа, сидевшему на подоконнике, эта история пришлась явно не по вкусу. Он поморщился и, закусив пиво халвой, приготовился слушать второго сказителя. Рассказ Прошки последовал незамедлительно:

«Сегодня утром я был у известного кинорежиссера. Он решил снять новый замечательный фильм и попросил меня написать сценарий. И чтоб, говорит, получилось не хуже, чем «Титаник»! А мне что жалко? Я ему и предложил на выбор три сценария. Сценарий первый называется «Айсберг». Этот фильм о том, как главные герои случайно встречаются на дрейфующем айсберге, который плывет из Арктики в Антарктику. Внезапно непотопляемый айсберг сталкивается в тумане с «Титаником», раскалывается надвое и начинает тонуть. Спасательных льдин на всех не хватает, и героиня тонет в пучине морской. Сценарий второй — это «Титаник 2». В принципе он мало чем отличается от первой серии, кроме того, что действие оригинального «Титаника» переносится на борт скорого поезда, едущего по Байкало-Амурской магистрали. Машинист не знает, что по рельсам ему навстречу движется айсберг. Спасательных дрезин, как обычно, не хватает, и главный герой вмерзает в вечную мерзлоту. Третий сценарий называется просто и незатейливо — «Титаник». Это история о верблюде — корабле пустыни по кличке Титаник. Главный ге-



рой и героиня едут на нем через пустыню Сахара, еще не зная, как трагично сложится это путешествие. Дело в том, что на их дороге притаился айсберг. Верблюд, стукнувшись о лед, теряет сознание и вскоре тонет в растаявшем льду. Спасательных горбов как всегда не хватает, и главные герои тонут вместе со своим питомцем. Этот вариант фильма, кстати, наиболее предпочтителен, так как требует минимум расходов



на актеров.
На этой фразе монах не выдержал и завопил: «Да когда вы прекратите нести эту ахинею?! Чем вас слушать, я лучше пойду в Кваку поиграю!» Ребята, нехорошо усмехаясь, стали медленно подходить к служителю неведомого культа. Почувствовав неладное, последний нервно задергался, но, как выяснилось, поздно. Кондратий, обиженный тем, что его очередь рассказывать так и не настала, стукнул его сахарницей по лбу, а Прохор и Кузьма, взяв за руки и за ноги, раскачали и выкинули в небо. Вы спросите, а для чего они это сделали? А для того! Ну не катит в этом рассказе никакая игра, не катит!!!

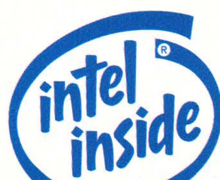
Я дописал всю эту ахинею в восемь утра. Внимательно перечитав все вышесказанное, открыл ежедневник и в порыве самокритики записал на сегодня: показаться психиатру.

Впрочем вскоре эта надпись была вычеркнута. Переписав рассказ на дискетку, я побрел в редакцию. Там царила нормальная рабочая обстановка — столы были засыпаны бумагами, а полы редакторами. Один из них вдруг вскочил и хмуро покосившись на меня закричал:
— О, Лыжа! Ты тексты писать будешь или нет? Журнал на днях сдается уже.
— Да пишу я, пишу. Вот принес один, — сказал я и протянул ему дискетку.
Он углубился в чтение.
Прошло несколько минут, и я обнаружил на себе его гневный взгляд.
— Послушай меня, Лыжник. Я, конечно, все понимаю, трудное детство, скользкие подоконники, но ты же знаешь буржуинский язык! Журнал называется «MegaGame»! Game — в переводе с английского ИГРА! Мы пишем про ИГРЫ! А у тебя о чем эта бредятина?! О каких-то придурках, пишущих друг про друга дурные рассказы! Пойди и напиши что-нибудь приличное о ИГРАХ!!!
Медленно доставая из-за спины прадедову шашку, я процедил сквозь зубы:
— Сознаю, что это не совсем по вашему профилю, но и вы поймите меня: не катят в этом рассказе никакие игры! НЕ КАТЯТ!!! MG

КОМПЬЮТЕР ДЛЯ НАСТОЯЩИХ teen ИГРОКОВ

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ «ФОРМОЗА»

ТВОЙ ПРОРЫВ В ИНТЕРНЕТ



КОМПЬЮТЕРЫ teen
НА БАЗЕ INTEL® PENTIUM® III PROCESSOR

F645H Pentium® III processor 450MHz
F660H Pentium® III processor 600MHz



Честно говоря, после забубенного и уже чуть ли не год назад рассмотренного топа по «дэвушкам» писать про что-то иное особой охоты нет. Но темы-то все же остались, так что надо выдумывать. А думанье, скажу я честно, — это страшная вещь. Размышления могут навести на абсолютно любую мысль, начиная с того, что я могу объявить себя Антихристом или, к примеру, пойти и вывалиться в окно с шестого этажа. В общем, думал я недолго, и в итоге выдумал: сегодняшний гон посвящаю самому слабому в экшн-играх оружию — «единичке».
Что сие означает — «единичка»? Это понятие означает и символизирует самую-пресамую отстойную пушку во всей игре. Чисто теоретически ею можно завалить любого противника (редкое исключение — GTA), хотя времени на завал, скажем, главного босса уйдет в два раза больше, чем на прохождение всей игры до последнего уровня. Зачем вообще нужна «единичка»? Ну, где-то она используется в определенных целях, где-то она нужна для чисто эстетического удовольствия, а в большинстве случаев народ наслаждается прохождением игры с читами и обязательным мочиловом всех и вся токмо из «единички» (да-да, поверьте, встречались мне такие шизоидные личности).
У «единичек» есть еще одна странная тенденция: их почти невозможно найти в игре. А все потому, что «единички» дают сразу при входе, и боезапас им, как правило, не требуется.
В рейтинге, дабы не мучиться с определениями типа «Эта „единичка" мочит всех круче других „единичек" и даже „двоек"!», я раскидаю каждое найденное мною оружие №1 по своим номинациям. А то если их сравнивать, придет какой-нибудь Дюк Нюкем недовольный в редакцию и давай всех редакторов из «единичек» шмалять... а мне редакторов жалко, мне еще денег с них получать...
Да что там говорить-то — перехожу немедля к рейтингам. Бестолковым, мать...

Торик

«Единица» для воина в поле

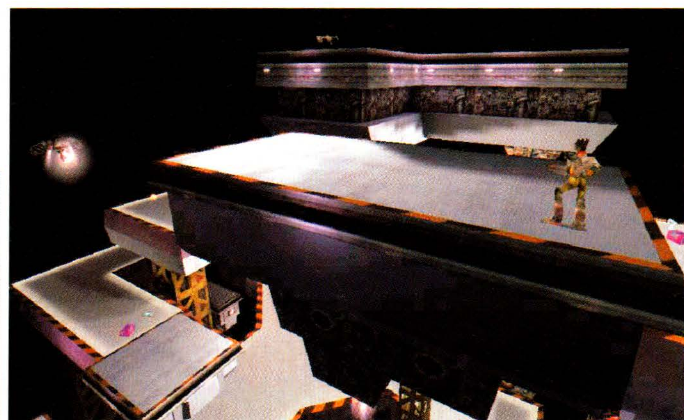


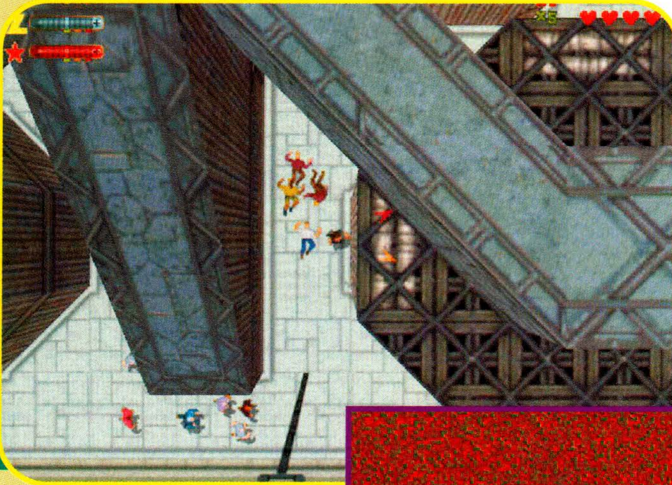
1. Самая эффективная

Само собой, это бластер из «Анрыла». Уж на что я не люблю эту игру — слишком красочная и своей «оригинальностью» надоедает уже через неделю (А за базар ответит! — *Прим. отв. ред.*), — а все ж вынужден преклониться, ибо что-что, а с тамошней «единичкой» никаким кастетам, ногам, кулакам и другим внешним органам не сравниться. Такой, казалось бы, невзрачный пистолетик, стреляет такими невзрачными синими шариками, секондэри эттэк, чуть более сильными, но уже более тормозными зарядами. А вот снимает неплохо — 15 процентов здоровья. Но все же как хорошо бывает бегать по DmCurse с четырьмя апгрейдами и амплифайером!..
Отличие анрыловской «единички» по эффективности еще и в том, что она является стреляющим оружием, в отличие от, скажем, Дума или того же Дюка Нюкема. Правда, в КуДваке тоже есть бластер с неограниченным боезапасом, но о нем чуть ниже. Другая фича анрыловского бластера в том, что в сингле с ней живешь весьма прилично уровня два-три. И это при том, что на каждом обязательно найдется хорошо откормленный с нехилым AI чувачок, причем далеко не один и далеко не поодиночке...

2. Самая прикольная

Нога Дюка Нюкемовича Трехмерного. Абсолютно нерентабельная в области шинкования врага на мелкие пикселизованные кусочки, но прикольная ввиду своего присутствия. Идти вперед и пинать ногой все подряд, напевая при этом «Меня зовут Нюкем, просто Нюкем, учусь в ПТУ и хожу в дискотеку», — ну чем не оттяг и кайф? Во-во, я и говорю — прикольно. Один удар ногой сносит столько же, сколько два выстрела из пистолета или полвыстрела из шотгана. Правда, если вокруг летают одни свиньи





Может, у кого кулак и бестолковый, но явно не в данном случае. Впрочем, они сами нарвались...



на драндулетах, ногами особенно не помашешь: надо переключаться на шотган или РПГ и снимать копов дальнобойными средствами... а вот когда они упадут, ТОГДА МЫ ИХ НОГАМИ И ЗАМОЧИМ!!! А еще «единичкой» можно ДАВИТЬ! Нашинковать противника до полного обмельчания, подойти к нему и презрительно так, не нажимая на кнопки, хрясть! — и готово. Первые раза три радует до невозможности. Ну, из той же области подойдет и фича с разбиванием замороженных монстров. Если их хорошенько накачать фрезой («девятка») и подойти вплотную — такое начнется! Осколки с замороженными лапами, головами и другими частями тела по всем закоулкам полетят! Так что для эстетов и фанатов КРОВИЩИ — рекомендуется. Да, чуть не забыл. Ради прикола: выберите «единичку» и попробуйте идти вперед, нажимая одновременно кнопку Fire и тильду (~). Море смеха гарантировано.

3. Самая бестолковая

Если уж у нас рейтинги бестолковые, то должна быть и бестолковая «единичка». Хотя нет, тогда она будет вдвойне бестолковой. А, впрочем, какая разница-то? На звание «Самой бестолковой «единички»» номинируется кулак из Grand Theft Auto! Учитывая, что номинируется он в гордом одиночестве, то и звание сразу без лишних церемоний отдадим ему.
Почему же кулак в GTA/GTA2 оказался бестолковым? А кому он там, собственно, нужен? Кулаком даже убить нельзя — только на пару секунд из строя вывести. Вот менты тамошние — те могут подойти, пару раз чем-то врезать, и ты уже арестован. А сам можешь быть сколько угодно, даже педестриана мелкого не замочишь.
Но, с другой стороны, если за тобой охотятся копы из GTA2 в первой стадии общественной угрозы (одна башка копа вверху экрана) и тебе уже некуда деваться, то ни в коем случае не стреляй в них, иначе тут же навесят убийство копа и поставят во вторую стадию. Должен сразу сказать, что от первой стадии общественной угрозы еще можно отсидеться в переулках или катаясь в общественном транспорте.
А от двух — уже нельзя. И вот тут приходит на помощь кулак. Даешь копу под дых, тот падает; сам убегаешь, ловишь первую попавшуюся тачку и уезжаешь куда-нибудь подальше отсиживаться. Так что хоть кулак и бестолковый, а все ж изредка помочь может.
А еще бывают миссии, когда надо заставить кого-нибудь расколоться и выдать ценную инфу. Естественно, не стоит в подозреваемого стрелять из гранатомета: надо просто ударить его кулаком пару раз, чтобы в следующий раз знал, что с тобой шутки плохи. Но такие задания случаются два-три раза за всю игру.

4. Самая грозная

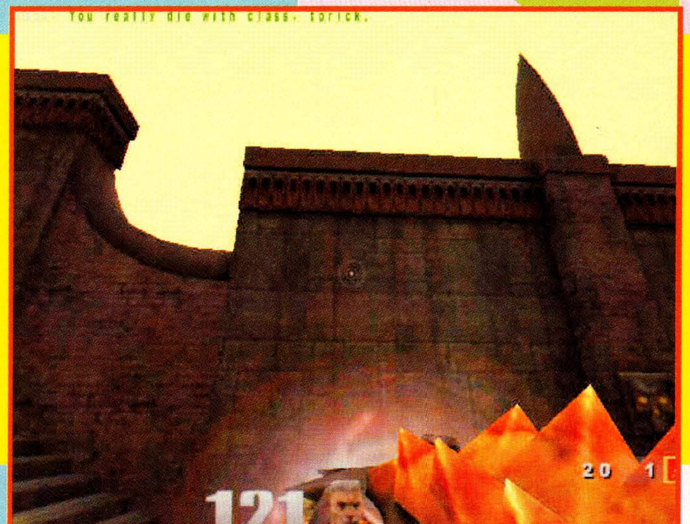
Долго думать над самой грозной «единичкой» мне не пришлось: каждые пять минут вспоминался Дум. И, хотя я пытался пинками отогнать эту глупую на первый взгляд мысль, надеясь вспомнить что-нибудь более грозное, в итоге сдался. Пришлось писать, что самым грозным слабым оружием, которое только есть, отныне и во веки веков становится... кастет! Да-да, та самая Думерская пушка (ой, у меня и язык-то не поворачивается ее пушкой назвать). Обычно на него так не смотришь, после того как найдешь винтовку или двустволку (в зависимости от части игры).
А вот когда дают берсерка... да, черная аптечка рулит... бегаешь с кастетом и мочишь ВСЕХ. Даже кибердемона при желании замочить можно. Правда, сложно. Но все же можно.
Конечно, скажет читатель, знакомый с Думом не понаслышке, кастет — это хорошо. Но что же знаменитая бензопила?.. А я отвечу, так мол и так, бензопила — это рулез, но дается он, звиняйте, не в начале игры, ее находить надо. Но если она в итоге все же вешается на «единичку», то можно и о ней рассказать, ибо тоже представляет собой грозное донельзя оружие. Ну кто из нас, старых думеров, не помнит визжащих и хрюкающих от неизвестно чего (они же виртуальные) демонов, которых мы дружно резали бензопилой? Вот. А кто не играл еще — очень рекомендую достать заветный дистрибутивчик, проинсталлить, запустить и поискать бензопилу. А потом идти резать сержантов и какодемонов на несколько мелких кусочков.

5. Самая оригинальная

Ну кто бы мог подумать, что «Квака» выйдет такой бесформенной, некрасивой и при всем при этом жутко играбельной. И оригинальной. Первые три-дэ монстры, первые три-дэ строения и первая три-дэ игра с топором чуть ли не в главной роли. Если вспоминать, сколько ротвейлеров и рыцарей было забито этим окровавленным даже не топором — ТОПОРИЩЕМ по причине полного дефицита коробочек с патронами для шотгана, то даже иногда странно становится — а что, топоры и сейчас в моде? Слава богу, топоры сейчас не в моде (сейчас в моде радиоуправляемые ракеты а-ля Анрыл Турнамент), но вкус тех баталий остается и по сей день. Хорошо, что в «Кваке» ничем топор заменять не пришлось (иначе писал бы второй абзац). А вот в модах всяких типа Team Fortress или CTF хитрющие разработчики добавляют какой-нибудь крюк или гаечный ключ. И ходи теперь думай: то ли один раз «единичку» нажимать, то ли два. А главное и самое обидное в том, что моды эти мультиплейерные и для сингла не подходят. И как, извините, я могу мочить противника топором, если он то стрейфится, то убегает, то подпрыгивает, да еще при этом пытается меня из бумстика расстрелять? Так что оригинальная «Квака» рулит по-своему оригинальным топором.

6. Самая новая

Quake 3: Arena. Игрушка-то относительно новая, 1 декабря, если не ошибаюсь, вышла. И, стало быть, «единичка» ейная тоже должна быть новая. И в самом деле: Gauntlet, энергетическая «перчатка», снимающая аж 50 единиц здоровья, поистине нова в жанре 3D-Action.
Самое обидное, что реально эта самая перчатка на фиг не нужна. Ну кончились у тебя все боеприпасы, так что теперь — ложиться и помирать? Перчатка может нанести



Ага, вот она, эта новая штуковина! Может, все-таки назвать ее «самой бестолковой»? Хотя нет. Уж больно навороченная. Да и Квака....



Тоже мне вояка... Был бы еще трезвым, а так, мы его сейчас дубиночкой... Спи, малыш...

урон. А для этого нужно, чтобы совпало сразу несколько условий:
1. Враг должен быть близко, вплотную. 2. Перчатка должна быть «взведена» на удар, только не думайте, что раз взвели — и все. Ни фига, она может и слететь, как на пружине. 3. Нужно отпустить зажатую перчатку в момент, когда враг находится вплотную к тебе. Согласись, обидно мотаться три минуты за противником по всей комнате и в последний момент отпустить кнопку стрельбы с опозданием... но так или иначе, перчатка — это штука новая. Да и 50 процентов как-никак снимает...

7. Самая подлая

Нет, самая подлая не из разряда самых противных. Самая подлая — это которая западло для оппонентов. То есть пока он стоит у окошка и курит, ты походишь сзади, жмешь «единичку» и в него так бац! Оппонент медленно сползает на пол, а у тебя еще один фраг в копилке. Хорошая такая штучка. Только подходить надо аккуратно. И бесшумно.

Так вот, номинанты. В номинантах поочередно ходили дубинка из Thief: The Dark Project и ножик из Delta Force/DF2. В итоге победил все же перочинный друг спецназовца по причине своей не частой, но очень эффективной юзабельности. В «Воре» там что — там этой дубинкой всю игру проходить надо. А в «Дельте» такая фишка с подкрадыванием со спины к оппонентам — это самый рулез, особенно в десматче.
Ну а в «Дельте», с кучей спецназовцев в маскхалатах, почему-то жаждущих тебя замочить, только и остается, что снимать народ на башнях из снайперки, а часовых, что стоят на посту, снимать либо из пистолета с глушителем, либо, что предпочтительнее по причине бесконечности боезапаса, с помощью ножа. Ножик из «Вольфенштейна» здесь даже и рядом не точился. В «Дельте» все намного круче.



Ну и что, но мы ему Ак -47? Нифига не помог. А потом я его дверью прищемил...

8. Самая громкая

Да, есть и такая номинация: «Самая громкая „единичка"». Я сам ее придумал. Но это бестолковые рейтинги или итоги E3, в конце концов? Вот именно. Так что молчать и слушать меня сюда. Самой громкой «единичкой» громогласно объявляется автомат одной из трех разновидностей из SWAT3: Close Quarters Battle. Это автомат именно тот, что дается по умолчанию. Никаких шотганов, «Хеклер-Кохов» и тому подобных рулезов. Только простой автомат: пара очередей=пара убитых террористов.
Что же за громкость такая у автомата, что он удостоился чести пребывать в сем рейтинге?
Громкость играет самую что ни на есть важную роль в процессе прохождения миссий. Объяснить? Без проблем. Берем уровень эдак пятый, миссию с террористами и SAM'ами, направленными на уничтожение лайнера. Идем потихоньку вдоль ящиков и замечаем противника. «Я вижу врага, он меня не видит» — так еще Иван говорил. О'кей, присаживаемся, хорошенько прицеливаемся, нажимаем кнопку стрельбы. Тут что-то (или кто-то) толкает нас в руку, и мы резко мажем, причем пули попадают в стенку ящика, рядом с которым и сидим. Террорист, заслышав выстрелы, разворачивается и всаживает всю обойму в офицера-неудачника. Все, миссия завалена. А вот, к примеру, H&K с глушителем здесь бы точно помог. Дробовик наверняка помог бы: дробь рассеивается достаточно густо, так что террорист



о выстрелах и подумать не успел бы. Э-эх, рэйлгана с глушителем туда не хватает...

9. Самая тихая

Раз уж есть номинация «Самая громкая „единичка"», то пуркуа бы и не па «Самая тихая»? Ну вот, коли возражений нет, объявлю победителя данной номинации: «единичка» из Thief: The Dark Project.
Да-да, та самая дубинка. Черная, до блеска отполированная дубинка, вырезанная из очень крепкого дерева (скорее всего, из сосны). Оружие победы, если правильно его использовать. Да и как ему не быть этим самым оружием, коли с хорошего размаху ничего не подозревающего врага снимает на раз?.. Тишина... едва слышный скрип половиц — стражник оборачивается, но ничего не замечает... Гэрриот замахивается дубинкой, осторожно подходит к гарду. Тот успевает почувствовать дуновение ветра, но уже слишком поздно: дубинка со свистом опускается на голову бедолаги... «поутру они проснулись», да золота уж нет... Или вот еще вариант: громкий звук, стражник устремляется к источнику шума, пробегает мимо затененной нычки. О господи, напарник лежит без сознания! Гард пока еще ничего не понимает, он даже не готов отразить внезапную атаку... а зря... Гэрриет выходит из нычки, замахивается дубинкой — и теперь уже два едва дышащих бессознательных тела лежат рядом... «единичка» сделала свое грязное дело...

10. Самая раздражающая

Меня сложно довести до белого каления. Но когда меня раздражает то, что еще и навязывают, невозможно выдержать. Ну вот, как было с «КуДвакой»: я, значит, запускаю игрушку, все настраиваю; выкидывает меня на первый уровень, и в руки пихают бластер этот идиотский. Пол-уровня с ним ходил, пока на шотган не наткнулся. КАК ЖЕ ОНА МНЕ НАДОЕЛА, ЭТА «ЕДИНИЧКА»! Сколько же я намучился, гася (пытаясь гасить, точнее) всех монстров налево, направо и по диагонали. То не так повернешься, то промажешь... а перезарядка к тому же еще и долгая... Скорости полета одной частички черепахи не завидуют...
Зато в качестве бесплатного осветительного прибора бластер подходит почти по всем параметрам. Летит далеко, освещает вполне неплохо на некотором расстоянии от самой себя. Вот тока все равно вещь отстойная, с этим, увы, ничего не поделать...

11. Самая страшная

Первое мое впечатление от «Еретика» было таково: «А-а-а-а-а-а!!!». Реальный стереозвук, от музыки кровь в жилах стыла. У монстров была дурацкая привычка появляться в момент, когда ты ждешь их меньше всего. А всяческие ловушки и гаснущий свет с одновременным выскакиванием рыцарей и мумий!.. И к этому всему страшная (до жути и оцепления страшная) «единичка»,

точнее, ее разновидность — электрические перчатки!
Да, страшная штука. Только ее возьмешь, как она тебя практически сама ведет к монстрам — испытывать их шкуру на прочность и устойчивость к электричеству. Но самое главное и страшное в этих перчатках — визуальный эффект, который они производят при использовании. Поверь, такое не то что в страшном сне не увидишь, так еще и кроме Heretic мне нигде такое не встречалось! Синие молнии, достающие монстров на некотором расстоянии от кастера, полыхают и закрывают от игрока пол-экрана. Конечно, перчатки слабоваты, на то они и «единичка», но не это главное... главное — увидеть ЭТО! Ноктюрн со всей своей хоррористостью отдыхает...

12. Самая садистская

В эту игрушку играли немногие... ее видели в лучшем случае десятки (тысяч)... но восторгались ею ВСЕ — и видевшие, и игравшие... Называется она Natural Fawn Killers: Santa Goes Postal, а «единичка», имевшая там место быть, — это самый натуральный шотган со снайперским прицелом! Сумасшедшая, садистская «единичка» сносит голову в среднем одному рождественскому зайчику в красной шапчонке за выстрел. После выстрела голова обычно разлетается на куски или падает куда-нибудь в сторонку. Как вариант — пара выстрелов в заднюю часть, и зайчик уже троится. А олененка Бемби, например, можно расстрелять напополам, если иметь немного терпения. Снайперский режим «единички» тоже вполне рулит. Прицелившись



в шею, можно наиболее точно и аккуратно снести заветную голову с двумя длинными ушами. Или, постреливая в снежного медведя, можно отстрелить ему хвост без лишних проблем. КРОВИЩЩА!!! Имхо, самая садистская «единичка» из всех мною виденных. Хотя, конечно, есть и другие пушки-разджибсовки (ну кто не помнит БФГу?), но, к счастью/сожалению, они не «единички».

13. Самая острая

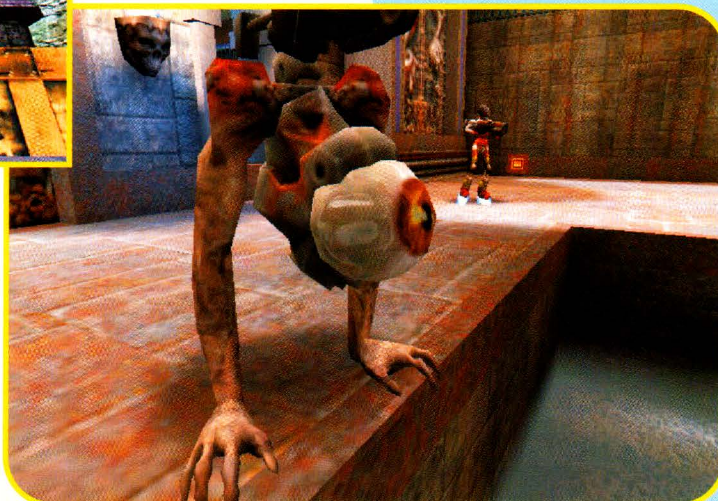
Хех, вот ты как думаешь, под самой слабой «острой» пушкой я что имел в виду? То, что пушка «остра» для игрока? Типа того, что «единичка» сия есть палка о двух концах («Слышь, Баттхед, он сказал два конца... он типа это... мутант?») и может как помочь тебе, так и навредить? Нет. Это пушка именно самая острая. В прямом, если хочешь, буквальном смысле. Да она, по сути своей, и не пушка. Так, «единичка». Итак, самая острая единичка — это... вилы из Blood! Никакой ножик, сабля, меч и другие дезбрингерные (DeathBringer — смерть приносящие, *англ.*) виды холодного оружия и в подметки этим вилам — орудию, можно сказать, пролетариата и даже местами крестьянства — не годятся. Куда же юзается сие приспособление? Ну что значит куда... коли патронов нету, тады достаем вилы и идем на противника в лобовую-рукопашную-пикерную атаку. По ходу дела главное — не забывать нажать кнопку Fire, иначе можно ненароком опоздать, и тогда придется релоадить игру. Но зато если уж уколоть, то уколоть покрупному! Буквально три-четыре удара по какому-нибудь первоуровневому зомбику принесут оному полную, безоговорочную и окончательную смерть. Уверяю тебя, зрелище сие пропускать не стоит. Если кровищща еще не анинсталлирована с винта, очень советую тебе прямо сейчас взять и запустить игрушку и попробовать замочить вилами всех подряд. Точно тебе говорю: будет клево!



А что? Вот так и играли! Тяжелое у нас детство было. И побеждали, межпроч!



Анрильте или квакайте на здоровье. Можете даже дучить или еще как-нибудь извращаться. И единичкой их! Единичкой!



14. Самая важная

Я никогда не думал, что «единички» сами по себе могут быть важными, буквально незаменимыми. Нет, ну понятно, что когда кончаются все патроны ко всему оружию, приходится переходить именно на нее, на «единичку». Но встретилась (скорее, вспомнилась) мне тут одна игрушка времен школьной юности... хорошая такая игрушка, я бы даже сказал, радующая геймеров-аркадников налево и направо. Много чем она радовала... абсолютно психоделическим сюжетом, довольно оригинальным геймплеем... но лично меня она порадовала и удивила вот чем: в этой игре есть разные пушки. Их много, патроны, так сказать, everywhere. Но чаще всего при прохождении этой игры пользуешься только и только «единичкой». Почему? Да потому, что она, «единичка» эта, чуть ли не эффективнее всех остальных средств аннигиляции окружающих. Я тебе еще не заморочил голову? Ну хорошо, сейчас быстренько объявлю своего претендента и поеду дальше расхваливать его. Итак, самая важная и необходимая «единичка» — это... автомат из Postal!
Ага. Разобрались с номинантом, поехали дальше. Так вот, автомат из «Постала» убивает всех. Пусть не с первого раза. Но убивает. СТАБИЛЬНО. Причем фича игры в том, что нет таких ситуаций, где поможет что угодно, только не «единичка». Это в «Дельта Форс» критично, когда в миссии на вырезание поголовья террористов тебе еще надо два вертолета грохнуть, а ты с одним ножом на всех остался... В «Постале» все эти гранаты-базуки-Molotov's Cocktail нужны просто так, для антуража да как вспомогательное средство, когда с одним автоматом бывает туговато. Ну и еще когда хочется развлечься — поставил мину перед шагающим по проспекту парадом с оркестром и наслаждайся... А так вообще ничего, кроме «единички», и не нужно... На самом деле в каждую бы игрушку такой вот автомат, чтобы из каждой ситуации при наличии крепких нервов и терпения выбраться можно было...

Что еще сказать напоследок? Доставайте какую-нибудь проверенную временем и пылью коробочку с компактом, инсталлируйте, вспоминайте далекое, уже, кстати, прошловековое детство/юность, запускайте игрушку и жмите заветную «единичку»... и, не дай Мейер, у вас будут трудности... а, впрочем, какие там трудности? Ведь добрые дяди разработчики подарили нам «единичку»!.. MG

Один читатель в письме просит рассказать на страницах MegaGame «про хакеров и читеров». С первыми, думаю, всем и так все ясно, вон про них даже журнал специальный делается. А вот про вторых... Нету журнала «Читер», а жаль! Потому что весьма интересное средство информации могло бы получиться.

Чтобы утолить тягу нашего читателя к знаниям, расскажу, кто такие читеры. Читеры — это те, кто читает эти строки, потому что текст этот является вступлением к рубрике Mission Possible, нашему рупору читерского сообщества. Здесь собираются матерые геймеры, которые обладают весьма трезвым взглядом на жизнь и позитивистской философией. Ведь посудите сами, что есть компьютерная игра? Строго говоря, набор нулей и единиц. Спору нет, нулей и единиц много, но что это меняет?

И вот посредством прибора-фальсификатора (из соображений конспирации именуемого компьютером) эти самые нули и единицы вовлекают толпы народу во всякие внешне бессмысленные авантюры. Говорят человеку нули и единицы: ты, мол, вовсе не дома у фальсификатора сидишь, а идешь по далекой стране Вондерландии, и в руке у тебя острый топор, рядом суровый спутник, а впереди злые монстры в количестве восьми штук. Что ты будешь делать?

Недалекий человек, конечно, сразу клюнет на эту дезу и примется мочить монстров топором. А умный, позитивно мыслящий геймер усмехнется, потому что он давно просекает эту нулево-единичную фишку. На всякий код найдется антикод. Если нулям и единицам нам голову морочить можно, то и мы им будем морочить то, что у них там вместо нее имеется. Если вы, нули и единицы, крутая альтернативная реальность, то я — Главный Программер! А ну строиться живо! IDDQD грядет!

И понимают нули и единицы, что попали, и убирают они с пути хитрого геймера всех монстров и препятствия. Вот такие крутые парни читеры.

Жаль только, в реальной жизни нет кнопок SAVE/LOAD...

P.S. А еще такое пренеприятное известие: в этот номер не влезло окончание солюшна по Pharaoh'у, начатого в № 1. Просто не поместилось. Но в следующем, мартовском, обязательно поместится! А что? Аккурат к разливу Нила успеваем...

Дмитрий Резников

MISSION ~~IM~~POSSIBLE

CHEATS

СТР. 154-157

- Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade
- Crusaders of Might and Magic
- Age of Wonders
- Arsenal
- Pharaoh
- Warcraft 2: Battle.net Edition
- Mortyr
- Nerf Arena Blast
- Virus 2000
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Age of Empires 2: Age of Kings
- Dungeon Keeper 2
- Grand Theft Auto 2
- Unreal Tournament
- Sinistar Unleashed
- Quake 3: Arena
- Descent: Freespace 2
- Drakan: Order of the Flame
- Deer Hunter 3
- Re-Volt
- Collin McRae Rally
- F.A. Premier Football Manager 2000
- Prince of Persia 3D
- Disciples: Sacred Lands
- Madden NFL 2000
- Planescape Torment
- Ultima IX: Ascension

В этом выпуске:

Septerra Core





Revenant

Сергей Красников

Септерские корки

Инструкция по выживанию в многоуровневом мире

Откровенно говоря, Septerra Core — далеко не самая лучшая ролевая игра, особенно, если вспомнить Baldur's Gate или Planescape Torment. Ребята из Black Isle Studios — настоящие волшебники ролевого жанра, их коллегам из Valkyrie Studios еще учиться и учиться. Кто-то может возразить и заметить, что Septerra — все же весьма необычная RPG, выдержанная в стиле аниме и лучших традициях приставочных игр. И тем не менее никому в голову не придет крамольная мысль о том, что ее можно поставить в один ряд с Final Fantasy VII. Но, определенно, кое-что интересное можно найти и в Septerra Core, и лучшее тому подтверждение — сотни и тысячи поклонников. Ну а раз существуют поклонники, было бы грешно оставить их без советов по прохождению.



Уровень 2

Oasis

В начале игры вам кратко расскажут о строении Септерры, о ее «сердце» и нехорошем лорде Доскиасе, который возжелал туда пробраться.

Поговорите с дядюшкой и расскажите ему о странных кораблях, о том, что кто-то пытается провозить контрабандой оружие на уровень третий. Дядюшка попросит вас зайти в школу, расположенную в Azizz's Temple. Однако перед этим возьмите хлеб из холодильника. Посетите магазины, купите все, на что хватит денег, и выходите на главную карту. Прежде чем вы доберетесь до Azizz's Temple, вам предстоит пройти через The Badlands, куда вы попадете, если направитесь на запад.



The Badlands

Не пытайтесь перебить всех врагов, главное — добраться до выхода. Если волки вас все же немного потрепят, воспользуйтесь хлебом. При желании вы всегда можете вернуться сюда и отомстить, однако советую предварительно зачислить в отряд Грабба и Раннера. Выход с этой территории находится к западу от входа. Пройдя через The Badlands, вы вновь окажетесь на главной карте. Продолжая двигаться на запад, через несколько секунд вы окажетесь у входа в местную «школу».

Azziz's Temple

Поговорите с наставником, который посетует на опоздание Майи. Однако он вскоре перестанет ворчать и расскажет массу

Паспорт

Septerra Core

Жанр:	RPG
Разработчик:	Valkyrie Studios
Издатель:	Interplay/Top Ware

URL http://www.valkyriestudios.com



Хинты

- В начале игры вы можете бесплатно лечиться, «воспользовавшись» спальней дядюшки.
- Крабы теряют только один хит-пойнт за удар, поэтому нет смысла тратить на них магию или атаки «третьего уровня».
- Чаще тыкайте курсором во все возможные точки — так вы не пропустите ни одного «специального» места.
- Не чурайтесь разговоров с NPC, при этом дайте право слова всем членам отряда Майи.
- Не копите деньги — всегда покупайте лучшее оружие и доспехи. Игра сбалансирована таким образом, что вы не будете испытывать недостатка в средствах.
- Персонажи с высоким уровнем энергии ядра наносят большие повреждения при использовании боевых заклинаний.





Наконец-то мы добрались до выхода из этих проклятых Badlands. На этот раз пустынные волки не дожили до ужина, так как не смогли переварить обед.

интересных вещей о планете, ее истории и религии. Он также научит вас пользоваться магией и подарит карту воды.

Получив этот ценный дар, возвращайтесь в домик дядюшки и расскажите ему о том, что Тори не был в школе.

Badlands

Пробивайтесь на восток и постарайтесь не погибнуть.

Oasis

Зайдите в хижину дядюшки и «заложите» младшего братца. Тори будет крайне обижен и посчитает нужным скрыться, а, значит, вам предстоит отыскать непоседливого ребенка. Дядюшка сообщит, что Тори частенько бывает на территории насосной станции, куда вам и предстоит направиться. Не забудьте отдохнуть перед новым путешествием и купить каких-либо припасов, если у вас еще остались деньги.

The Pumping Station

Прослушайте диалог Тори с Дуганом о контрабанде оружия, затем перекиньтесь парой слов с младшим братом. Через какое-то время диалог будет прерван, и вас атакует группа солдат. Не пугайтесь: Майя в одиночку легко расправится с тремя врагами, не получив серьезных повреждений. Две атаки второго уровня уложат солдата, хотя с сержантом придется повозиться чуть дольше. С другой стороны, если главная героиня выживет, она станет обладательницей карты лечения. Перебив врагов, возвращайтесь в Оазис, где вам вновь предстоит беседа с малолетним контрабандистом.

Oasis

При входе в Оазис вас будут поджидать два робота, которым был выдан приказ об аресте Майи. Однако вы без труда убедите их в том, что их босс не прав. Наивные роботы устроят забастовку и забудут о своих инструкциях. Бегите в домик дядюшки. Там вы узнаете, что Тори побежал в Outlaw Canyon. Прежде чем посетить это негостеприимное место, не забудьте заглянуть в мастерскую Граббa, который, после некоторых колебаний, присоединится к вашим поискам.

Grubb's Workshop

Поговорите с Граббом — он и Раннер станут членами отряда Майи. Подберите электрогенератор, лежащий прямо на полу комнаты. Вот теперь вы готовы посетить Outlaw Canyon, однако неплохо было бы немного «прокачаться». Навестите Badlands и «порубайте» местных волков. Так вы не только получите пару уровней, но и скопите деньжат на новые доспехи.

Junk Heap

В северо-западном углу карты находятся останки разбившегося самолета. Пусть Грабб осмотрит место крушения; в результате этой операции вы станете обладателем turbo engine, который можно продать в любом магазине. Теперь возвращайтесь на карту континента и бегите к насосной станции.

The Pumping Station

Идите на восток, потом на север — в песке лежит провод, без которого вам не пройти дальше. Подберите этот квестовый предмет и поднимайтесь по лестнице, пока не упретесь в работающий вентилятор. Слева от вентилятора находится коробка, управляющая его работой. Дайте взглянуть на нее Граббу, затем присоедините к ней генератор и провод. После взрыва лопасти прекратят вращаться, и вы сможете выйти на следующий уровень под названием Desert Pipes.

Desert Pipes

В принципе этот лабиринт — самое неприятное место на континенте. Во-первых, здесь очень много разнообразных врагов; во-вторых, огромные крабообразные существа представляют реальную угрозу для здоровья вашего отряда. У бронированного краба всего десять хит-пойнтов, однако, как бы вы ни старались, больше одного за раз вам у него не «отнять», поэтому даже не пытайтесь использовать атаки второго и тем более третьего уровня. Идите на запад, пока не встретите первого краба; убейте его и поднимайтесь по лестнице, которую он охранял.

На импровизированном перекрестке идите на запад (правый поворот приведет вас к сундуку). Выход с этого уровня находится к востоку от пролома в стене, за лестницей, которую охраняет еще один краб. Выходите на главную карту. Настоятельно советую забежать в Galdon, где можно затариться «амуницией» и полечиться.

Galdon

После того как вы украдете корешки, направляйтесь в местный бар. Поболтайте



А вот и вход в летающий корабль джинамов. Интересно, что ждет нас внутри? Дружеская встреча? Ох, маловероятно...



с бандитами. Грабб сильно на них обидится, в результате чего возникнет небольшая потасовка. Если вы убьете бандитов, бармен станет более дружелюбным и разрешит Майе и ее сотоварищам воспользоваться местом для отдыха (разумеется, за «спасибо»).

Восстановите силы и бегите в Outlaw Canyon.

Outlaw Canyon

Как только вы зайдете на эту карту, на вас сразу же обрушится Гас, которого придется утихомирить. Бегите на восток, поднимайтесь наверх. Идите по тропинке, пока не найдете Тори (перед этим вам придется несколько раз подраться). Обыщите тело после ухода избранных, затем кликните мышкой на хелгаке.

Уровень 3

Не обращайте внимания на любые объекты, кроме Wind City: вам еще рано там появляться.

Wind City

Вам нужно найти храм, расположенный в северо-восточной части города. Однако вас пока туда не пустят, так как его обитатели находятся в катакомбах. Зайдите в местный капитолий, где библиотека. Прочитайте все книги, чтобы лучше узнать историю Септерры. Там же вы узнаете и о «проклятии некроманта». Прежде чем посетить кладбище, на котором запрятан секретный вход в катакомбы, зайдите в локацию под названием South Farm.

South Farm

Купите в одном из магазинов пробирку, которая впоследствии пригодится для транспортировки кислоты. Помогите женщине, кормящей хлебушком птичек. Она подарит вам горстку зерен. Теперь вы готовы к посещению кладбища.

Graveyard

Убейте ожившего скелета и соберите кислоту, оставшуюся после его смерти, в пробирку. Исследуйте территорию кладбища: вы обнаружите безголовую статую, блокирующую проход. Кроме этого вы найдете сундук, на который нужно «использовать» зерна, подаренные женщиной, живущей на ферме. Разведав обстановку, возвращайтесь в Wind City.

Wind City

Зайдите в библиотеку и заберите голову статуи, воспользовавшись кислотой. Заполучив голову, идите на кладбище.

Graveyard/Catacombs

Поставьте голову на ее законное место — статуя оживет, и вам придется ее убить. В катакомбах вы попадете на траурную церемонию. Поговорите с солдатами — к вам присоединится Корган. Теперь направляйтесь к выходу из катакомб. Прежде чем вы глотнете свежего воздуха, придется подраться с охотниками за головами. Поднимайтесь на поверхность, Корган откроет ворота в северной части кладбища. В северо-восточной части находятся еще одни ворота, открыть которые можно при помощи рычага, спрятанного к югу от ворот. Еще раз сразитесь с наемниками и выходите на главную карту.





Ну что ты талдонишь: «Не пущу, да не пущу». Надоел уже! И так понятно, что пока здесь делать нечего. Ладно, погуляем.

Mountain Pass

Перед походом в Armstrong было бы неплохо отдохнуть и восстановить силы — воспользуйтесь для этой



цели одной из палаток. Затем следуйте вдоль дороги, отбиваясь от монстров, пока не выйдете из гористой местности.

Armstrong

Искомый ящик с припасами находится в левой части разрушенного города. В правой вы найдете всего лишь один сундук. Забирайте квестовый предмет и возвращайтесь в горы к Лайле.

Mountain Pass

Отдайте припасы Лайле, которая посоветует вам отправиться на 5-й уровень. Вам предстоит утомительная дорога назад — через кладбище, на котором ваш отряд вновь ждут десятки скелетов. Как только выберетесь на главную карту континента, идите в сторону Helgak Port.

Helgak Port

К несчастью, девушка за стойкой потребует паспорт, прежде чем согласится продать билеты. Паспорта у вас нет, но по секрету скажу, что фальшивый вам сделают монахи-библиотекари. Однако главные ворота Wind City закрыты, поэтому ступайте на ферму.

South Farm

Поговорите с NPC, которые расскажут о том, что кто-то из продавцов прячет в своем доме секретный ход в город. Искомый магазин находится в юго-восточной части фермы. Поговорите с продавцом, затем дайте слово Коргану. Добровольный помощник откроет потайную дверь, и вы окажетесь в библиотеке.



Wind City/Library

Поговорите со старшим монахом и попросите его сделать паспорт. Получив паспорт, возвращайтесь в Helgak Port, где купите билеты на ближайший транспорт.

Helgak Port

Покажите девушке паспорт и грузитесь на корабль, который так и не достигнет порта назначения. Его собьют, и Майя окажется на пятом уровне.



Пятый уровень

Gregor

Выходите из дома и идите на юго-восток. Поговорите



с Малькольмом о Коргане. Малькольм даст вам его меч. Следуйте вдоль забора, пока не увидите Коргана, заговорите с ним и отдайте меч. После этого идите ко входу в тюрьму и вступите в диалог с охраной.

Грабб находится довольно далеко от города, поэтому вам предстоит нелегкий путь.

Mesa Canyons

Эта локация — несложный лабиринт с кучей врагов. Выход расположен в юго-восточной части.

Jinam Battle Ship

Грабб находится на корабле за двумя закрытыми дверями в его центральной части. Переключатели, открывающие двери, находятся соответственно в левой и правой частях корабля. Забирайте Грабба и выходите.

Ankaran Base

Вставьте голодиск на специальную подставку около Лед, затем поговорите Майей с анкаранским солдатом и возвращайтесь на корабль.

Jinam Battle Ship

Теперь вы сможете открыть дверь в восточной части корабля. Искомый конвертер находится именно за ней. Берите квестовый предмет и возвращайтесь к Лед, чтобы она починила свой флайер.

Ankaran Base

Отдайте конвертер Лед, которая отвезет вас в столицу, чтобы вы поговорили с ее отцом-генералом.

Сержантские советы

Во время игры вам повстречаются восемь различных персонажей, которые захотят присоединиться к великой миссии. Каждый из этих героев обладает уникальными характеристиками и боевыми навыками, которые могут пригодиться в различных нештатных ситуациях или при решении очередной задачи. Очень часто вам придется тасовать партию как колоду, чтобы найти верный состав участников. Обычно все весьма тривиально: Грабба или Лед нужно использовать в техногенных зонах, тогда как Коргана — на территории третьего уровня. Араим пригодится в районе наемников, ну а Раннер — не более чем полезная боевая единица, толку в диалогах от него немного. Не бойтесь временно расставаться с некоторыми членами отряда: никуда они не денутся, будут покорно дожидаться Майю в том месте, где вы их оставите.

Когда вы окажетесь в главном здании, Лед убежит в исследовательскую лабораторию. Последуйте за ней (она расскажет, как туда добраться). Из лаборатории группа Майи попадет на четвертый уровень.

Четвертый уровень

World Bazaar

Исследование этой локации вы начнете с района «красных



фонарей». Зачислите Лед в отряд и дайте ей исследовать ящик, стоящий около дома. Посетите «портовый» район и побеседуйте с капитаном, который попросит вас освободить Араима. Возвращайтесь и заговорите с охотником за головами, который сразу же атакует. Отмечу, что он будет стоять прямо около ящика со взрывчаткой, поэтому не стесняйтесь разок пальнуть по ящику. Подберите ключ и используйте его на колесе дренажной системы. Освободите Араима и возвращайтесь с ним к капитану. Капитан согласится отвезти Майю и ее друзей на седьмой уровень.

Седьмой уровень

Проберитесь к руинам шахт, подберите взрывчатку и лампу (они лежат в сундуках). После



этого идите к темному озеру и используйте на нем динамит — откроется проход на кладбище хельгаков. Возьмите кость и возвращайтесь на корабль.

Третий уровень

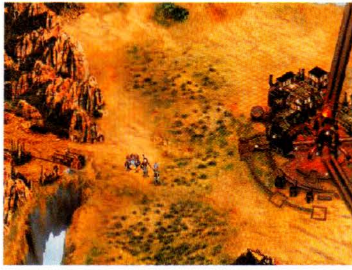
Идите на ферму и сделайте из кости флейту. Не забудьте также запастись тремя комплектами ушных затычек. После этого возвращайтесь в лес.

Седьмой уровень

Идите на восток и воспользуйтесь средним выходом из лабиринта. Засим продолжайте идти в восточном направлении, пока не доберетесь до красного растения. Используйте на нем флейту и масло, после этого возвращайтесь в пещеры. Там вас поджидает достаточно суровый «босс», поэтому



А вот так выглядит экран характеристик персонажа. Кажется, Грабб получил новый уровень. Посмотрим, посмотрим...



будьте готовы к серьезной схватке. После того как расправитесь с «боссом», идите в деревню. Жители не захотят пустить вас, однако у вас есть лампа, которая послужит пропуском. Поговорите с местным лидером и отведите Баду в лес. Пусть он «посмотрит» на дверь в северной стене. После того как вы пройдете несложный лабиринт, Майя с товарищами окажутся перед кораблем избранных.

Chosen Ship

Идите на мостик корабля.

Шестой уровень

Подберите осколок линзы и направляйтесь в город. Возьмите дрель и пропуск в доках. Предъявите пропуск охраннику у двери. Поговорите с Лобо, он расскажет вам о татуировках. После этого зайдите в тату-салон, купите немного мяса и поговорите с девушкой о татуировках. Идите на пиратскую базу, однако перед тем как выйти с восточной стороны, зайдите в горный район через другой выход и заберите яйцо хелгака.

Теперь возвращайтесь в восточное болото, покормите червей мясом и подберите их. В западном болоте вам нужно найти сонное растение (его охраняет хелгак). Бегите на северо-запад, пока не встретите болотного хелгака. Примените на яйцо дрель, затем сонное растение. Используйте яйцо на хелгаке, а потом червей. Возвращайтесь в тату-салон и отдайте девушке червей. Она сделает Майе татуировку. Направляйтесь в южное болото, где поговорите с Лобо, который даст ключ, открывающий дверь, ведущую в торговые кварталы города.

Pirate Base

Идите на юг, потом на восток и воспользуйтесь дымовым сигналом. Не забудьте подобрать голубой ключ, который необходимо использовать у голубого подиума. Возьмите красный ключ, который вам предстоит применить возле красного подиума. Сразитесь с Конором (советую выстрелить по пушкам, которые развернутся и начнут стрелять по вашему врагу). Заберите ключи, которые останутся от Конора. Идите в камеры и откройте обе двери, затем идите туда, где вы подавали сигнал.

Первый уровень

Идите в город избранных. В западном квартале находится красный ключ, который открывает дверь в восточном секторе. Возьмите танковый двигатель и запаситесь лечебными корнями: вас ждет масса неприятных оппонентов. Чтобы зайти в центральный район, используйте двигатель на танке, перегородившем дорогу.

Chosen Palace

Поверните налево на первом перекрестке, и вы окажетесь в библиотеке. Переключайте рубильники, ищите ключи, и рано или поздно вы пройдете лабиринт. По дороге Майе и ее друзьям придется сразиться с троицей магов.



Третий уровень

Возвращайтесь в анкаранскую столицу и сразитесь с охотником за головами. Призом за победу будет ключ, открывающий дверь в исследовательскую лабораторию. Заберите там три респиратора и алмазный резак, после чего идите в лес.

Седьмой уровень

Выходите через юго-восточный выход и не забудьте одеть респираторы. Возьмите конечность хельгака и используйте ее. По дороге в пещеры навестите отшельника и отдайте ему резец и осколок линзы. После этого найдите в пещере место, где вы убили лавовое существо, и погрузите конечность хельгака в лаву. Теперь переместитесь на второй уровень и покажите ее Аззизу. После диалога направляйтесь в лес. Вам предстоит повторить уже пройденный путь — добраться до рудников избранных.

Третий уровень

Пройдите через кладбище, чтобы попасть в горы к Лайле. Поговорите с ней и получите ключ к резервуару.

Второй уровень

Вам понадобится лодка, поэтому зайдите в Junk heap и сразитесь с боевыми ботами. Подберите все предметы.

Седьмой уровень

Идите на кладбище хельгаков и используйте абордажный крюк на ракушку.

Сержантские советы

Помните, что в бою один из важнейших показателей — «скорость», от нее зависит, насколько быстро и часто ваши герои будут атаковать противника. Показатель брони — также немаловажный параметр, но советую приобретать менее тяжелые доспехи, чтобы не занижать «скорость». Лучше чаще бить, чем получать по «морде лица». Очень часто доли секунды решают, кто будет жить, а кому предстоит умереть. Иногда полезно использовать специальное умение Коргана, позволяющее получить полную информацию о противнике, чтобы атаковать максимально эффективно: не слишком часто, но и не перебарщивая с суперударами, требующими долгих приготовлений.





Ну, балахон на ножках, где мой поддельный паспорт? Ты, типа, пальцы тут не складывай, ты дело говори!

Ничего, что вас много, ничего, что вы круты. Ну, кто на нас с Раннером? Подходи по одному!



Третий уровень

Идите в резервуар (захватите с собой Лобо) и используйте ракушку на океан. Вас перенесет в северный лес. Там вам придется несколько раз подраться и поэкспериментировать с переключателями, чтобы открыть дверь в следующую локацию. У юго-восточного выхода вас встретят двое охранников.

Используйте линзу на кабель, и Лобо пробьет его. Поговорите с охранниками еще раз и выходите через западный выход. Новое задание вы можете получить у Лайлы, которая по-прежнему находится в горах.

Третий уровень

Зайдите на ферму и воспользуйтесь секретным ходом, чтобы попасть в библиотеку. Поговорите с главным монахом и приготовьтесь погрузиться в пучины нового лабиринта.

Второй уровень

Поговорите с Аззизом, получите ключ от канализации избранных. Вам поручат достать планы «устройства конца света».

Первый уровень

Воспользуйтесь ключом, чтобы попасть в канализацию. Оттуда вы доберетесь до столицы избранных, где вам будет доступна новая локация, в которой



находится Калеб, хранитель планов. Убейте его и отберите бумаги.

Второй уровень

Отдайте планы Аззизу, теперь вы готовы предотвратить уничтожение шестого уровня.

Шестой уровень

К югу расположен лабиринт, где находится грозное оружие, способное разнести в клочья целые континенты. Ваша цель — найти мозг этого устройства.

Второй уровень

Поговорите с Аззизом, задайте вопрос про Тори. После этого поговорите с Дядюшкой. Покиньте Оазис (не забудьте перед этим ввести в состав партии Коргана). Зайдите на завод и дайте Коргану посмотреть на дверь. Возвращайтесь в Оазис, зайдите в smelting comlex и запустите форматирующий диск на компьютере мэра. Теперь бегите на четвертый уровень.

Четвертый уровень

Зайдите в портовый район и воспользуйтесь ключом на двери канализации, чтобы попасть в каналы. Оттуда вы доберетесь до леса. После того как вы получите лозу, идите на шестой уровень.

Шестой уровень

Войдите в руины и используйте лозу на дверь. Поднимайтесь наверх, исследуйте лабиринт и заберите талисман. После этого возвращайтесь на второй уровень.

Второй уровень

Идите на завод, отдайте талисман и лечебное растение наблюдателям.



Третий уровень

Посетите Wind City и бегите в храм. Корган должен поговорить с людьми, загородившими дорогу. В храме пообщайтесь с Лайлой, после чего идите на ферму. Там вам предстоит побеседовать с генералом Кэмпбелом. Перед тем как идти на кладбище, вам придется посетить четвертый и седьмой уровни.

Четвертый уровень

Купите в районе «красных фонарей» ступу, там же возьмите террариум. Используйте флейту хельгаков на ступе, а затем воспользуйтесь растением-противоядием.

Седьмой уровень

Поговорите с отшельником о взрывчатке, он сообщит, что слишком стар, чтобы помогать. Дайте ему лекарство и поговорите еще раз.

Третий уровень

Убедитесь, что Араим находится в «головном» отряде, и заходите на территорию кладбища. Идите на север, пока не упретесь в дверь, блокирующую проход. Уничтожьте препятствие при помощи взрывчатки. В этом лабиринте вам придется вскрыть еще две двери, поэтому не убирайте Араима из отряда.

Через некоторое время вы окажетесь в лаборатории джинамов. Возьмите в контрольной лаборатории красный ключ и используйте его на дверь, ведущую в исследовательскую

Сержантские советы

Несколько раз придется сразиться с так называемыми боссами. Бороться с ними обычно весьма проблематично, иногда приходится использовать до нескольких десятков лечебных бутылочек и корешков, поэтому всегда старайтесь запасаться подобной «химией». Не забывайте про магию: всего в Septerra двадцать пять различных заклинаний или «Карт Судьбы» (Fate Cards). Помните, что вы можете использовать сразу несколько карт и комбинировать разнообразные эффекты. Очень часто «боссов» гораздо проще убивать заклинаниями, чем банальными пулями или гранатами.

Рапортуем об успешном выполнении задания, мэм-командир. Рад стараться! Служу Мардуку и Отечеству!





А вот и секретная дверка, ведущая в библиотеку Wind City. Долго же я тебя искал... Все на абордаж!



лабораторию. Там находится голубой ключ, который откроет дверь в главную лабораторию. В северо-восточной части главной лаборатории вас поджидает Дракс, которого необходимо убить. Подберите секретное оружие и возвращайтесь к Лайле.

Шестой уровень

Направляйтесь в доки и поговорите с менеджером насчет транспорта. Идите на базу пиратов, расположенную в горах. Там находится некий огонек, на который нужно использовать баллончик со спреем. После того как вы получите ключ от помпы, найдите саму помпу и используйте на нее трубу и ключ. Вернитесь в город и еще раз поговорите с менеджером.

Четвертый уровень

Зайдите на базар, посетите район охотников за головами. Около штаба стоят два охранника — поговорите с ними. Вас ждет весьма суровый бой; и если вы победите, получите половину эмблемы избранных.

Третий уровень

Идите в городской храм и поговорите с Лайлой. Вам нужно достать раму для зеркала.

Пятый уровень

Идите в Грегор, поднимитесь по лестнице; перед домом, в котором вы побывали в начале игры, будет стоять новый персонаж. Поговорите с ним и получите от него ключ. После этого идите на старое горное шоссе, воспользуйтесь северным выходом, чтобы попасть в метро. Используйте ключ на двери — вы попадете в тюрьму. Идите на запад и переключите рубильник. В западной и восточной частях тюрьмы вы должны взять по ключу, которые открывают дверь в северо-восточной части. В очередной раз сразитесь с Коннором, и он вновь убежит в последний момент. Подберите рамку.

Седьмой уровень

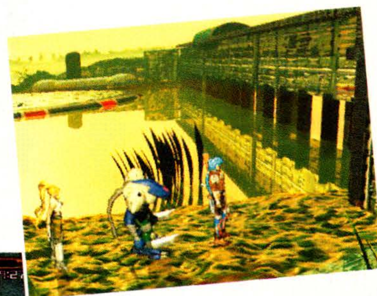
Идите к западному входу в пещеры и используйте кирку на жиле, о которой рассказывал Баду. Посетите деревню и поговорите с местным главой о зеркале. Отдайте ему линзу и кусочек руды. Он соединит их, но не сможет придать получившемуся предмету нужную форму. Посетите отшельника, дайте ему рамку и линзу. Потом вставьте зеркало в рамку.

Четвертый уровень

Возвращайтесь в лес, подойдите к светящемуся дереву с опадающими листьями. Посмотрите на дерево и используйте террариум, купленный в районе «красных фонарей». Вы извлечете лист. После этого положите террариум в углубление в стене и используйте зеркало на луче света. Идите на юго-запад, и вы окажетесь перед входом в город Мардука. В городе вам необходимо пройти четыре лабиринта, посвященных природным стихиям, и сразиться с четырьмя «боссами», у каждого из которых находится ключ от храма. После того, как вы станете обладателем всех ключей, вернитесь в «главную» локацию и откройте четыре двери. Таким образом, ваш отряд окажется перед входом в храм. Откройте дверь эмблемой избранных и убейте Коннора.

Третий уровень

Вернитесь в храм Wind City и поговорите с Лайлой. После этого ваш отряд разделится на три группы, и у каждой из них будет свой квест.



Первая группа

Вам придется пройти длинный, но несложный лабиринт. Второй левый поворот приведет вас к выходу. Идите по дорожке на северо-запад, затем поверните направо, пройдите по длинному коридору со множеством дверей. Поиграйте с переключателями, пока не найдете красный ключ. Возвращайтесь назад и используйте ключ на красном подиуме.



Ой, гляди-ка, черепашки! Эээ, в смысле… черепанчики. Какие милые красавчики!

Квест Селины и Коргана

Первый уровень

Идите в Outlaw Canyon, подойдите к двери. Селина откроет ее без малейших проблем. После боя откройте сундук и заберите печать holy guard'ов.



Третий уровень

Верните печать в Армстронг и положите ее на место (перед этим вас ждет достаточно суровый бой). После боя Селина и Корган наконец-то подружатся. Теперь настало время второй сладкой парочки — Грабба и Лед. Зачислите их в отряд.

Квест Лед и Грабба

Пятый уровень

Загляните в здание, где вы впервые встретили отца Лед.

И все!

Gomolog

Revenant

Пособие по спасению Аквилона от Детей Перемен

В лучших традициях фэнтезийной предыстории тихо и мирно текла жизнь на Аквилоне (Ahkuilon), в городке под названием Мистхевен (Mystheaven). Люди жили счастливо, пока не пришла беда. Священники в черных мантиях приходили откуда-то с востока, сея среди населения новую веру, обращая их во тьму. Они убивали маленьких детей, жгли дома пытавшихся противиться их власти. Это были Дети Перемен (Children of the Changes). В след за священниками пришли твари; их было много, и все они жаждали теплой крови, которой здесь, в восточном Аквилоне, хватало: жителей было много, особенно простых крестьян, обрабатывающих земли в пригородах Мистхевена. Численность населения начала стремительно сокращаться: кто-то пал от лап чудовищ, а кто-то и просто перебрался на житье в места отдаленные, подальше от греха.



Паспорт

Revenant

Жанр:	аркадная RPG
Разработчик:	Cinematix
Издатель:	Eidos

URL http://www.eidosinteractive.com

Собственно, очень скоро единственным оплотом света стал Мистхевен, мечом и стрелой защищавший себя от засилия слуг тьмы. Тем не менее кое-кто из врагов периодически пробирался-таки на территорию города и чинил там беспредел, пока его не утихомиривала охрана. Той ночью тоже было так: Дети Перемен пробрались в замок и выкрали из опочивальни малышку Андрию. Утащили ее за тридевять земель в тридевятое царство-государство, за дальние горы, за синий туман, к многорукому «богу Далайна» Ягоро. Король в отчаянии, его лучший друг и соратник Сардок, всегда готовый помочь, вызывает из глубин тьмы воина-ревенанта, то есть вас. Но дабы обеспечить выполнение задания, во-первых, связывает его мощным заклятием, а во-вторых, начисто лишает памяти.

Оказавшись распластанным на полу и вскоре поднявшись, Локи вдумчиво выслушает историю, которую расскажут ему маг Сардок и король Тендрик (саму историю смотри выше). Противиться рассказу, глупо и бессмысленно: все вопросы в итоге придется задать и получить на них откровенно избыточное количество ответов, но таков сюжет игры, а против высших инстанций не попрешь. В самый разгар навязчивого разговора в зал ввалится некто из культа Детей Света и предпримет попытку разделать новорожденного воина, но благодаря клавишам A, S и D сделать ему это навряд ли удастся. Пропустив восхищенные возгласы короля и мага мимо ушей, переодеваем Локи в любезно предоставленную одежду и направляем персонажа обследовать незнакомую территорию. Разговор с местной стражей, к сожалению, не принесет ничего нового в ваше



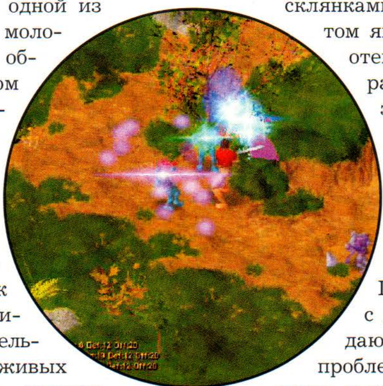




Именно после казни откроются пути в большой мир: двери замка распахнуты, можно погулять по окрестностям. Принцип построения городка Мистхевен не многим отличается от родной деревеньки на краю владений лорда На-Крула, то есть ни одного врага вам здесь не встретится, и можно беспрепятственно разгуливать по улицам, не опасаясь нападения. Поначалу город может показаться большим: три яруса, пристань с верфями, таверна, множество домов. Но вскоре становится ясно, что ключевых строений совсем немного: таверна и группа магазинов. В первой можно получать основные квесты сюжетной линии (дополнительные могут попадаться по ходу игры на уровнях), а в магазинах, помеченных соответствующими значками, разжиться необходимой амуницией: оружием, броней, целебными склянками. Важным пунктом является и библиотека: тамошний работник много знает и иногда способен здорово подсобить в разрешении той или иной загадки Аквилона.

представление о мире игры, но наглядно покажет, что и в дальнейшем все попытки навязать персонажам свою линию разговора обречены на провал. Столь же бесполезным окажется и обследование представленных вдоль стен сундуков: в одних попросту ничего нет, другие же намертво запечатаны от любопытных глаз и жадных рук.

Так или иначе, но уйти из замка никак не удается, и судьба забрасывает праздношатающегося Локи в чертог местной темницы. Довольно мрачное зрелище, равно как и красивое, благодаря цветному освещению. В одной из камер отдыхает молодой еще человек, обреченным голосом поведает он о своей горькой судьбе. Это он держал дозор, когда нашествие Детей Перемен унесло королевскую дочку, а маг Сардок нашептал Тендрику, что виновных нельзя оставлять в живых в столь смутные времена. Казнь грозит несчастному. Бедняга Рэнд молит вас замолвить словечко перед королем, трясясь, разумеется, лишь за свою шкуру, но стоит ли оставлять несчастного в беде? Бегом в тронный зал, где уютно разместились маг и король. И вновь определенная заранее и запечатленная в программе нить разговора не позволяет свернуть в сторону: Рэнд должен быть наказан, кару сулит сам придворный маг, а его слово — закон. Толика подозрения — так ли уж он печется о судьбе королевства, как о том толкует, — зародившаяся было в душе Локи, улетучивается, едва его взору предстает каменный пол тюремного зала — будущий погост несчастного стражника. Широким жестом обеих рук Сардок вызывает к жизни яркую молнию, которая и разносит бедолагу, размазывая его останки по стенам.



Поскольку с деньгами наблюдаются некоторые проблемы, то не стоит сразу совать нос в первый попавшийся магазин. А вот пробежаться по прочим домам стоит: в одном из старых сундуков в доме на первом уровне отыщите розу и записку, кидайте их в рюкзак и направляйтесь прямиком к мастеру меча Йонгу, живущему по соседству. Сразу уясните, что с ростом уровня Локи сможет выучить новые приемы владения мечом, но для закрепления навыка придется все время забегать к Йонгу: старец научит вас грамотно сражаться.

Пришла пора подзаработать деньжат для покупки лат и оружия — направляйтесь из города в местный лесопарк, где разгуливает немалое количество представителей бестиария игры.

Лес, по которому путешествует Локи, исчерчен большим количеством троп и тропинок. Перемещаться именно по ним совсем не обязательно, но для достижения конкретной цели настоятельно рекомендуется, ибо на особо крупных развилках выставлены указатели, информирующие Локи о положении основных локаций данного уровня. Пускай это и не реалистично (указатель на деревню драгов, которую вот уже какой месяц не могут обнаружить войска Мистхевена?!), зато удобно и практично, так что не будем придираться к подобным мелочам.

Бродя по окрестностям на востоке от города, вы вскоре наткнетесь на обиталище отшельника, поговорив с которым, получите Sky Rune. Скастав последнюю с Life Rune, получите заклятие защиты от яда арахнид, без которого жизнь в лесах Аквилона довольно скоротечна. Набирая опыт, вы будете продвигаться на восток все дальше и дальше,

Сержантские советы

Давайте отвлечемся и поговорим немного о монстрах.
Во-первых, их много — в одном лесу более двадцати разновидностей. Во-вторых, к каждому нужно искать отдельный — в некоторых случаях уникальный — подход. Для группы однотипных монстров подходит определенный вид комбо, на других же удар действовать не будет. Поэтому всячески упражняемся в членовредительстве, но не особо усердствуем с использованием мечей до входа в деревеньку огроков: вам нужен высокий навык кулачного боя (почему, чуть позже). Сражаясь с монстрами, следует помнить одну важную особенность: некоторые монстры друг друга на дух не переносят, поэтому стравливайте их, как только представится возможность. Особенно неуживчивы с другими арахниды. Так что собирайте за спиной двух-трех пауков и направляйтесь в места обитания тех же драгов (читай дальше). После знатной свалки добивайте оставшихся и собирайте деньги.







Заклятия



Cure Poison:
нейтрализует действие яда, введенного противником в тело Локи.

Fist Mastery:
магия увеличивает силу удара без применения оружия, то есть кулаками. К сожалению, использовать заклятие несколько раз подряд нельзя.

Fire Flash:
заклятие огня, наносящее 50 единиц повреждения.

Might:
магия увеличивает силу героя, благодаря чему Локи может надевать более совершенные доспехи. К сожалению, действие заклятия не безгранично, и вся амуниция будет автоматически снята по окончании его действия.

Nourish:
создание продуктов питания непосредственно перед носом главного героя.



Poison:
травит противника специфическим ядом, как следствие враг начинает терять здоровье.

Anti-Magic:
заклятие дает защиту от магии, увеличивая уже имеющийся протектор на 25%.

Dexterity:
увеличивает ловкость главного героя, позволяя уворачиваться от быстрых атак врага (особенно полезно в битве с пауками).



● И еще одно фаталити. Совсем неприличное и смертоносное.

простые в обращении монстры сменятся куда более прогрессивными, затем появятся первые представители Детей Перемен в лице монахов-ниндзей подозрительно зеленого окраса, а затем и первые магические противники. На данном этапе это довольно опасные парни, но сохраняться перед каждой битвой все же не требуется. Миновав мостик через речку, вы рано или поздно окажетесь перед селением огроков, но внутрь вас не пустят. Поговорите с охранником и выясните у него условия успешного запуска внутрь: наличие талисмана Рогосса (Amulet of Rogoss). Настала пора вернуться в город за товаром — у вас уже должно накопиться изрядное количество денег — и первым квестом.

Пришло время получить первое задание (если не считать за таковое поиск дочери Тендрика), поэтому направляйтесь в таверну. Поговорив с танцовщицей, подсядьте к Гусу (Gus — тучный моряк за ближайшим столиком). Из разговора с ним становится понятно, что востребованная вещица (амулет) находится на острове арахнид (Arakna Island), куда Гус отвезет вас только при одном условии. Дело в том, что рубаху-парня некогда соблазнила небывалой красоты дева, которая распрощалась с моряком, прихватив в качестве «вознаграждения» брильянтовое кольцо Гуса (Diamond Ring). Переправа на остров в обмен на кольцо. Моряк даже любезно сообщает, где можно разыскать блудницу — в старой башне неподалеку от города (Ancient Tower). Засучим рукава.

Не стоит сразу нестись к башне разбираться с виновными и добывать заветное кольцо: войти внутрь сооружения вам все равно не удастся, нужен ключ. Поэтому направляйтесь прямиком к библиотекарю и разузнайте у него, где оный можно раздобыть. Из разговора с почтенным старцем довольно быстро выяснится, что ключ в последний раз видели на шее господина Джейсона (Jason), которого, к превеликому сожалению, не далее как вчера похитили драги. На разборку с ними отправляйтесь в Drugh Camp к востоку от города.

Промежуточный квест (Boneyard): на кладбище разделайтесь со всей нежитью, и, когда все вокруг поутихнет, отыщите могилу Стикса (Styx's Tomb). Водрузив на надгробный камень имеющуюся в наличии розу, возьмите из появившегося ларца протективное колечко, дополнительно защищающее от укуса пауков (+10).

Поселение драгов (Drugh Camp)

Ориентируясь по указателям, вы без особого труда разыщите деревню драгов, а при должном старании сможете разделаться и со всеми обитателями. Проинспектируйте все поселение и позаимствуйте из одного из сундуков свиток с формулами заклятий второго уровня. Теперь можно и пленником заняться. Освободите Джейсона от веревок, и он тут же примется сулить вам манны небесные, но вы просите только одно — ключ. Без особых пререканий он согласится, а вы, разжившись обновкой, направляйтесь к старой башне, расположенной ближе к городу и несколько южнее (указатели неизменно указывают дорогу к ней).

Башня (Ancient Tower)

Вскрывайте дверь и проходите внутрь постройки — Харовен (Harowen) сама встречает вас у порога и ласково просит войти в гостиную. Разговор с ней довольно утомителен, но столь же линеен, как и другие диалоги в игре. В итоге Локи даст уговорить себя проследовать в спальню Харовен, где будет вынужден повстречаться с первым «боссом» игры — красным драконом.
В башне помимо телепорта в опочевальню имеются врата прямиком в город, где можно загрузиться оружием и снадобьями. Поднявшись наверх, первым делом активируйте заклятия, увеличивающие силу удара, и разделайтесь с драконом. К сожале-



● Элементы экстерьера любого уровня: редки, но эффектны настолько, насколько и неинтерактивны.



● Мостик-связка, за ним начинается значительно более опасная территория.



Огроки чаще нападают стаями, что ничуть не спасает их от знакомства с острием меча главного героя.

нию, никаких специальных уловок разработчиками не предусмотрено и придется давить монстра тупой силой. Благо это и не сложно: дракон довольно слабый и быстро испускает дух. В сундуках спальни можно обнаружить много чего интересного, чем и займитесь, не забыв прихватить из одного ларца колечко Гуса.

Телепортируйтесь в город — хотя можно прогуляться по лесу, набирая опыт — и направляйтесь прямиком на пристань, где в чахлой хибарке ютится старина Гус. Морячок жутко обрадуется, узнав, что вам удалось раздобыть утерянное кольцо и, немного поюлив, согласится транспортировать Локи на остров арахнид. Садитесь в плот и плывите к острову, расположенному к западу от Мистхевена.

Остров арахнид (Arakna Island)

На острове вас ожидает сплошная рубиловка с представителями местной фауны, возле исчезающих трупов которых остается немало золотых монет. Сундуки, тут и там разбросанные по острову, тоже содержат в себе немало полезного, поэтому не проходите мимо. Рано или поздно — в зависимости от умения вами владеть холодным оружием — дорога выведет вас к телепорту, ведущему к королеве арахнид Widowett. Путь к предводительнице преградят более мелкие паукообразные, но пусть это вас не смущает: они слабы, а потому легко умирают. Другое дело сама Widowett: ее магия убийственна, а укусы куда опасней повреждений, наносимых ее подопечными, хотя и те довольно ядовиты. Поэтому противоядие всегда должно быть под рукой, а маны должно хватить до самой развязки: меч — плохой помощник в этой схватке. Победа трудна, но вероятна — главное засейвиться перед началом битвы. Когда королева будет повержена, из стоящего неподалеку сундука можно извлечь пару полезных вещей: Amulet of Rogoss и Stars Rune. Теперь, когда основное задание на острове выполнено, можно возвращаться к Гусу, умерщвляя по дороге остатки неведомо откуда взявшихся арахнид. Моряк услужливо ожидает вас там, где вы его оставили, и по первой же просьбе эскортирует вас на большую землю, в Мистхевен.



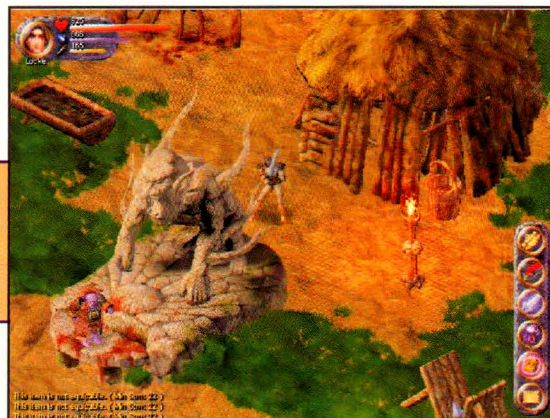
Одно из фаталити: пощечины тоже могут быть опасны, особенно в исполнении Д'Аверама.

Выбравшись на скользкий берег, есть смысл пробежаться по магазинам, прикупив некоторое количество оружия и целебных снадобий: на острове арахнид вы изрядно растратились. Когда запасы будут полностью восстановлены, можно направляться к деревне огроков (Ogrok Village). Идите все время на восток (если вы еще не были у деревни, то дополнительным ориентиром могут послужить раскиданные по периферии трупы) и, перейдя мостик, вскоре окажитесь у ворот. Вступите в разговор с охранником: он не слишком любезен, но, едва завидев талисман Рогосса, стремительно пропустит вас внутрь. Что и требовалось.

Поселение огроков (Ogrok Village)

Прогуляйтесь немного по деревне. Вскоре вы наткнетесь на вождя огроков. Он не прочь поболтать с вами, но настроен весьма скептически относительно ваших боевых способностей. В ходе затяжного разговора он даже соглашается пропустить вас в пещеры, но лишь после того, как Локи победит в честном бою — на кулаках — одного из лучших воителей поселения, некоего Беза (Baez). Отказаться, увы, не получится, и вас скоренько выпихнут на арену. Вот где начинается настоящий МК! Ничего, кроме голого умения махать кулаками (Локи, правда, может использовать магию, усиливающую силу удара). Не удив-





Заклятия



Meteor Storm: обрушивает на оппонента град камней, повреждая не только его, но и всех находящихся поблизости.

Quick Sand: кастует под врагом зону зыбучего песка, нанося значительное повреждение нападающему.

Regeneration: потребляя 110 единиц маны, существенно ускоряет скорость восстановления здоровья у главного героя.

Swift Strike: аналогичное заклятие, но ускоряет рост показателя «усталости» Локи.

Physical Paralysis: заклинание обездвиживает оппонента на 12 секунд, делая его доступным для любых действий, включая применение другой магии.

Shadow Fist: значительно увеличивает навык кулачного боя. Заклятие очень полезно на ранних этапах игры, когда этот навык очень необходим в битве с чемпионом огроков.

Speed: увеличивает скорость передвижения, но работает только один раз; параллельное применение двух таких заклятий невозможно.

Stone Skin: временно увеличивает уровень защиты главного героя.

Swamp Pit: действие аналогично заклятию Quick Sand, но разрушительная сила значительно выше.



Заклятия



Tornado:
атакующее заклятие, позволяющее в буквальном смысле разметать противников в разные стороны. При этом оппоненты получают солидную порцию повреждения.

Charm:
увеличивает уровень удачи Локи.

Fire Wind:
атакующее заклятие огня. Поджигает оказавшихся поблизости противников, но не всегда уничтожает их.

Healing:
одно из первых лечащих заклинаний.



Electric Bolt:
наносит до 180 единиц повреждения оппоненту в случае удачного попадания в цель.

Teleport:
заклинание переносит Локи непосредственно за спину противника. заклятие удобно при борьбе с «боссами» и наиболее опасными противниками.

Blood Drain:
вычитает здоровье у текущего противника и прибавляет то же значение единиц к здоровью главного персонажа.

Fire Ball:
стандартный файербол, наносящий до 250 единиц повреждения.

Invisibility:
заклинание делает Локи невидимым для врага. Действие прекращается, если принять боевую стойку.





● Арена: чуть ли не единственный сложный момент в игре.

ляйтесь, но этот бой — самый сложный в игре, все остальное по сравнению с ним — мишура. Поэтому, если победите, в дальнейшем можно будет расслабиться: больше напрягаться не придется. Советов же по достижению победы в битве с Безом нет никаких, кроме очевидных: быстрее двигайтесь, больнее бейте. Когда вы уложите своего противника и гордо прошествуете по ступенькам вниз, Без еще раз попытается вырвать победу из ваших цепких рук, кинувшись на вас со спины. Не беспокойтесь: это скрипт, и Локи под мудрым руководством программы сам разберется с пренебрегающим правилами честного поединка.

Еще раз заговорив с вождем, вы получите разрешение вступить в пещерный чертог.
Но не стоит сразу направляться в катакомбы, лучше побродите по окрестностям, пошарьте по разбросанным тут и там сундукам и соберите немалое количество лечебных снадобий. А главное, заберите полагающийся за победу топор Беза — очень мощное оружие — и манускрипт с формулами заклятий третьего уровня. Вот теперь можно и в пещеры заглянуть: стража безапелляционно пропустит вас.

Пещеры (Caves)

Миновав арку, остановитесь и заведите разговор со старым знакомым — отшельником. Он будет долго распространяться на тему мира во всем мире и о необходимости покарать глупых монстров, но вам от него нужна только Sun Rune, которую он пожертвует вам под завершение разговора. Не задерживайтесь долго, а направляйтесь в глубь пещер. Тут уже встречаются противники посерьезней лесных обитателей, но с учетом достаточно высокого уровня Локи справиться с ними будет совсем несложно. Путь в пещерах полностью линеен, если не считать незначительного числа ответвлений, ведущих к ларцам с золотом, оружием и снадобьями. Имеет смысл с целью накопления опыта побродить по пещерам подольше, убивая всех попадающихся противников. Так или иначе, но вы выйдете к кладбищу, за которым открывается путь в недра горы крэггов (Kragg Mountain)

Гора крэггов (Kragg Mountain)

Проходите внутрь, но не спешите подниматься наверх. В сундуках у подножия можно разыскать немало полезного: Amulet of Thenderbolts и Blackened Axe. Неподалеку имеется также скрытый от глаз проход, который приведет Локи в пещеру, где обитают целых два дракона, охраняющие Celtic Armor (пока только наколенники). Если у вас проблемы с эликсирами, то есть смысл наведаться в Мистхевен через телепорт на вершине горы, в противном случае возвращайтесь в пещеры и прокладывайте путь через толпы монстров к местной трясине.



Трясина (Swamp)

От прохода отправляйтесь вниз и посетите пещеру, где среди разбросанного добра можно отыскать немаловажный предмет — бутылку со спорами (Bottle of Spores). Хватайте ее и направляйтесь на запад, где, пробившись через плотно сомкнутые ряды противников, можно добраться до странного вида сооружения — машины с кучей солнечных зайчиков. Примените на сем агрегате Bottle of Spores и по появившейся лесенке поднимайтесь наверх. Побродив здесь немного, вы должны обнаружить участок, огороженный каменной грядой: выньте из ларца все предметы и возвращайтесь в пещеры. Двигаясь вниз от входа, вы окажетесь у пути, который охраняют два воина сайрокко. Спускайтесь вниз и разыщите свиток с формулами заклинаний четвертого уровня. Идите дальше и после многочисленных боев окажетесь у выхода во Владения Тьмы (Maze of Darkness).

Владения Тьмы (Maze of Darkness)

Это сеть запутанных ходов, выбраться из которых не так-то и просто, но если не увлекаться поиском затерянных во Владениях сокровищ, то путь довольно прост: двигайтесь по периферии в любую сторону и сворачивайте в первый прямой проход к сердцу лабиринта. Если же увлечетесь поиском всевозможного доб-



Tornado в действии. Эффективное заклинание, но на него уходит слишком много маны.

Усыпальница королевы (Queen's Crypt)

Скажем так, это комната для воспоминаний. Красиво, линейно, поучительно. Начинает сбываться пророчество Сардока о том, что Локи рано или поздно вспомнит свою былую судьбу. Сейчас это возлюбленная главного героя, которая, оказывается, воплотилась в этой жизни в искомую Андрию. Вопрос, смогут ли Дети Перемен разлучить бога и принцессу. Под завязку нахлынувших чувств подоспеет сам Сардок и поведает много нового о судьбе королевства и его жителей. Побеседовав с придворным магом, ныряйте в телепорт и отправляйтесь в тронный зал дворца в Мистхевене на доклад самому королю Тендрику. Если есть надобность, прошвырнитесь по магазинам и через телепорт перемещайтесь на территорию руин (Ruined City).

ра, то путь к телепорту в Мистхевен от входа выглядит следующим образом: проход вверх-налево до двух воинственно настроенных сайрокко возле кладбища — проход вниз-налево до первого пересечения — проход вверх-направо — первый поворот направо — собственно телепорт. Но вернемся к центральному проходу, откуда открывается путь в Магические Пещеры (Cave Spirital).

Магические Пещеры (Cave Spirital)

Во-первых, противников здесь очень много и все они достаточно непросты в обращении, но справиться с ними при желании можно, главное — не позволять оппонентам скапливаться за вашей спиной, а истреблять их по мере поступления. Во-вторых, необходимо пользоваться картой, при помощи которой нужно пробраться к сердцу лабиринта, где расположен главный зал. Один проход из него загорожен пятью стальными решетками, остальные свободны, и каждый ведет к рычагу, открывающему одну из решеток. Вам предстоит посетить все пять ответвлений и активировать все пять рычагов. Имейте в виду, что все они хорошо охраняются, и работа предстоит не из легких. Когда же закрытый до этого проход будет свободен, проходите в него. Чуть впереди будет просторный зал, в котором обитает милейшая тварь — Solifuge. Она чрезмерно шустра для того, чтобы можно было разделаться с ней простыми зуботычинами, поэтому придется прибегнуть к предусмотренной разработчиками уловке. В сундуке, расположенном внизу-справа пещеры, разживитесь луком и морозящими стрелами.

После этого забирайтесь в один из «тупиков» пещеры и спокойно расстреливайте монстра из лука: Solifuge резко замедлит движения, и можно будет подойти и спокойно запинать тварь холодным оружием. Поскольку действие стрел не бесконечно, несколько раз придется отступать обратно в «тупичок» и заново морозить сальпугу стрелами: трех-четырех подобных манипуляций должно хватить. Когда тварь подохнет, поднимите с земли оставленный ею Cooper Key и направляйтесь в верхний-левый угол пещеры, где расположен проход в усыпальницу королевы (Queen's Crypt).



Руины (Ruined City)

Попав на территорию развалин, поговорите со старцем у входа: он расскажет много интересного о данной локации, пополнив ваш багаж информацией о происходящих вокруг событиях. Территория разрушенного города невелика, и заблудиться в ней довольно сложно, поэтому не будем вдаваться в детали строения данного уровня, а лишь укажем основные квесты. Основная задача — открыть проход в подземелья, которые выведут Локи в город Детей Перемен. В него ведут ворота, поначалу закрытые. Для того, чтобы открыть их, необходимо собрать шесть мензурок со снадобьями и воткнуть в прилагающиеся к воротам ниши, после чего створки откроются. Мензурки нужно отыскивать по сундукам, разбросанным по уровню, но в исконном виде к применению готовы только две из них. Для оставшихся четырех необходимо отыскать четыре предмета-наполнителя: коготь Иссати (Issathi Claw), кость (Bone), голубой цве-



Заклятия



Mana Drain:
заклятие крадет ману у ворожащего противника, передавая ее главному герою.

Warrior Born:
незначительно увеличивает все основные характеристики главного героя.

Cataclysm:
атакующее заклятие, наносящее до 250 единиц повреждения.

Iron Skin:
как и «каменная кожа», увеличивает броню персонажа.

Neural Paralysis:
отличается от физической парализации временем неподвижности оппонента.



Rock Storm:
еще один вариант камнепада, наносящего урон до 250 единиц.

Troll Blood:
заклятие восстанавливает здоровье Локи. Скорость достаточно велика, чтобы можно было использовать заклинание в процессе боя.

Ice Storm:
«ледяной» дождь. Достаточно эффективное заклинание нападения, но повреждающий эффект слишком низок — около 120 единиц.

Napalm:
мощное заклятие нападения. Единственный недостаток — необходимость применять на близкой дистанции. Наносимое врагам повреждение — до 350 единиц.

Заклятия



Nullifier:
заклятие, снижающее эффективность вражеских магических атак. Повреждение снижается вдвое, но время действия очень мало.

Ogre Strength:
значительное увеличение силовых показателей главного героя.

Weapon Mastery:
после использования данного заклинания Локи повышает уровень владения всеми видами оружия.

Advanced Healing:
врачующее заклятие. Восстанавливает до 400 единиц здоровья.



Armageddon:
достаточно слабое, но от этого не менее эффективное заклятие. Повреждает всех врагов, находящихся на экране.

Full Paralysis:
все та же парализация противника, за тем исключением, что поражаются все противники в поле зрения (на данном экране).



ток (Blue Flower) и корешок (Root).

Предметы также запрятаны в ларцы, и только кость придется выкопать из могилы на местном кладбище. Монстров на уровне много, и все они довольно опасны, но смертельны разве что белые драконы, которые неплохо владеют магией. Способны также досадить головы-бойницы, палящие файрболами. Когда все мензурки будут полны, отправляйтесь к воротам и откройте их. Поднимитесь по ступенькам и сразитесь с очередным драконом. Когда последний будет повержен, путь на следующий уровень будет открыт.

Подземелье (Dungeon)

Тяжкий уровень по причине большого числа новых могучих противников. Поэтому много драк и необходимо разучивать дополнительные спецприемы у Йонга. Телепорт в Мистхевен расположен неподалеку, поэтому посетите город и, вернувшись обратно, направляйтесь по подземелью дальше. Проходите мимо крепости, которая пока закрыта для доступа, и через телепорт, расположенный за ней, перебирайтесь на остров. На нем находятся еще два телепорта. Посетив левый из них, Локи отыщет Temple Key в одном из сундуков. За правым телепортом располагается рычаг, открывающий решетку вверху-справа. Пройдите серию залов, воспользуйтесь найденным ключом, чтобы открыть запертую дверь. Пересеките очередной зал по прямой и активируйте рычаг, который разблокирует ворота крепости. В этом же зале расположена дверь, которую нужно открыть ключом, запрятанным в крепости. Направляйтесь к цитадели, уничтожайте оставшихся в живых врагов и овладевайте ключом, который и используйте по назначению. Все, теперь проход в город Детей Перемен (City of Children of Change) открыт.

Город Детей Перемен (City of Children of the Change)

Подкрепляющая локация: мало врагов, много сундуков с вещами и словоохотливых персонажей. Соберите все, что можете, не забыв про меч на пьедестале в левом крыле города. Переговорите со всеми персонажами, каких найдете,— узнаете много нового, а заодно осознаете, куда направляться дальше. Когда все второстепенные дела будут сделаны, направляйтесь ко входу на территорию пирамиды (Underground Pyramid).







Пирамида (Underground Pyramid)

Семь основных ярусов, и каждый охраняется могучими стражами. Пространства для маневра немного, поэтому поактивней задействуйте магию Локи. Основная задача: пробиться на верхний уровень и проникнуть в телепорт. По ту сторону портала окажется лесенка, поднявшись по которой вы окажетесь возле сундука; из него следует извлечь Door Key, при помощи которого можно открыть запертую решетку. Пройдя в большой зал, вы встретитесь с главным приспешником Ягоро — священником Сэбу (Sabu). Вот только маг категорически не желает вступать с Локи в «близкие отношения» и телепортируется с места встречи. Дерните рычаг и из сундука заберите катану — весьма неплохое оружие. Следуя дальше по коридору, вы неоднократно будете наблюдать темного мага, периодически появляющегося на горизонте и вновь стремительно исчезающего.

В одной из таких встреч Сэбу загородит основной проход по тоннелю — придется свернуть с наторенной дорожки и продвигаться дальше по свободному проходу. Вскоре вы окажетесь на погосте. Разгуливающий неподалеку дух расскажет немало занятного и таинственного из вашей прошлой жизни, несмотря на то, что Локи наотрез отказывается его понимать. Пробегитесь по кладбищу и разыщите, во-первых, список заклятий седьмого уровня, во-вторых, талисман, при помощи которого можно зафиксировать товарища Сэбу и не дать ему улизнуть в следующую встречу. Продвигайтесь дальше; вскоре вы окажетесь у перекрестка, где в нетерпении дрожит темный маг. К сожалению, операция по удержанию его в этом мире обречена на провал, а вот борьба с его главным подопечным должна закончиться успешно. Когда монстр будет уничтожен, проходите дальше и ныряйте в телепорт, который доставит вас в следующую локацию — лагерь рабов (Slave Camp).



● «Витязь» на распутье. На нынешнем уровне и с подобными доспехами весьма опасная ситуация.



Лагерь рабов (Slave Camp)

Лабиринт обширен, но изучить его нужно довольно подробно, и карта тут плохой помощник. Описать все хитросплетения катакомб довольно сложно, поэтому просто упомянем, что вам нужно здесь отыскать два ключа: Gothic Key и Entrance Key. По факту обретения их в вашем инвентаре можно отправляться на очередную «стрелку» с Сэбу. Отступать магу уже некуда (дело происходит в его собственной цитадели), поэтому, не долго думая, он телепортирует Локи в местную тюрьму, где содержатся драги. Просто так выбраться из тюрьмы вам не удастся, придется устраивать бунт заключенных. Поговорите с представителями народных масс — они пошлют вас к драгу по имени Shegra (судя по пропорциям, это самка). С ней тоже необходимо поговорить, а по завершении разговора поцеловать милашку. В растроганных чувствах драг-самка вручит Локи Poisoned Dagger (кинжал такой). Дальше все совсем уж незамысловато. Телепортируйтесь в светлицу к самому Сэбу. Локи деловито прокрадется за спиной мага и вонзит клинок чуть пониже поясницы. Все, на этом мучения по истреблению настырного мага можно считать завершенными. Возвращайтесь обратно к заключенным и освобождайте их; драги расскажут вам о неком Яга (Jhaga) — наставнике Детей Перемен. Осталось только найти телепорт (в проходе справа) и отправиться на встречу с очередными неприятностями.

Nahkranoth

Яга, встреча с которым ожидает вас по ту сторону портала, заведет длинную нудную беседу, в ходе которой выяснится немало интересных обстоятельств появления Ягоро в этом мире, но соль не в этом. Закончив трепетную речь, Яга кинется в атаку, полный бравады и решимости, которая совсем не коррелирует с его боевыми качествами. Многоуровневый Локи выносит его всего несколькими ударами, после чего дорога к трону оказывается свободной. Забрав из сундука манускрипт с заклятиями восьмого уровня, вы приближаетесь к трону. Невесть откуда взявшийся отшельник — совсем уж непонятно, как он очутился в обители зла,— расскажет поучительную историю, раскрывая последние загадки в судьбе Локи.

Когда-то Локи правил этой цветущей страной. Но было это очень давно, и даже сказки не донесли до нынешних дней имени великого правителя. Войн во владениях Д'Аверама не было, но неприятности все же присутствовали. В количестве одна штука. Злой кекс Крексус (Kraxxus) терроризировал население Аквилона, требуя каждый год взамен спокойной жизни стаи молодых девушек. Когда однажды его выбор пал на возлюбленную Локи, сердце короля не выдержало, и он решил спасти душу потенциальной королевы, вонзив в нее отравленный клинок. Так и сделал. В результате его душа отправилась на исправительные работы в ад, ну а душа девушки, соответственно, в рай. Демон же Крексус остался с носом, и судьба его теряется в веках. А потом Сардок выдернул Локи из ада. Собственно, с этого момента и начинается игра. А возлюбленная Д'Аверама, та тоже реинкарнировалась в лице дочери Тендрика Андрии.



Отшельник уже решил рассказать Локи о том, что Сардок на самом деле не добрый и хороший, а злой и плохой, но тот сам появляется на месте действия. Не мудрствуя лукаво, он ударом молнии превращает отшельника в кучку пепла, а вы отправляетесь держать ответ за свои злоключения перед королем Тендриком. Но и тут не обойдется без эксцессов: после нескольких перекинутых фраз и властитель королевства будет поджарен разбушевавшимся магом. Тут между делом выясняется, что Сардок лелеет мечту воскресить к жизни самого Крексуса, но для этого ему нужно расчленить Ягоро. Поскольку вам нужно приблизительно то же, за исключением первого пункта, то вы любезно соглашаетесь помочь Сардоку. А он, в свою очередь, переносит вас в лабиринт, ведущий в цитадель Ягоро.

Тут все довольно просто. Нужно преодолеть серию из семи лабиринтов, различающихся цветом и бестиарием. В каждом лабиринте есть неактивный портал на следующий уровень, постамент и кристалл соответствующего лабиринту цвета. Необходимо отыскать кристалл, водрузить его на постамент и перенестись в следующую серию катакомб, где повторить в точности те же действия.

Пройдя седьмой лабиринт, вы окажетесь у телепорта, ведущего в храм Ягоро, к самому верховному божеству. А тут все до обидного просто. Кто бы мог подумать, что главный «босс» игры окажется столь недееспособным в рукопашном и магическом бою. 15 000 единиц здоровья Ягоро сводятся на нет мощным напором магии и меча Локи всего за пару минут.

Красивый финальный ролик и конец игры. Приятного вам файтинга, мальчики и девочки... MG

Заклятия

Ice Bolt:
атакующее заклятие, поражает оппонента куском льда, вычитая из его здоровья до 400 единиц.

Quick Silver:
заклятие существенно увеличивает Agility и Reflexes главного героя.

Aura:
повышает протективные свойства главного героя.

Crystalism:
еще один вариант «ледяного» дождя, наносящий противнику до 170 единиц повреждения.

Essence Drain:
более мощное заклятие по «утаскиванию» маны оппонента. Вся мана добавляется главному герою.

Vampiric Drain:
то же самое, но ворует здоровье, а не ману.



Immortal Might:
существенно увеличивает все основные характеристики Локи, что делает его воистину непобедимым.

MaelStorm:
жуткое атакующее заклятие, наносящее до 550 единиц повреждения противнику.

Restore Life:
самое лучшее лечащее заклятие, восстанавливает до 1000 единиц здоровья!!!





CHEATS

Некоторые люди считают, что игры делаются исключительно для того, чтобы их обманывать. Квесты проходить по солюшнам, в «Думе» постоянно пользоваться iddqd, а в стратегиях и RPG подпатчивать сохраненные игры, чтобы было немерено денег, маны и всего остального. Мы не знаем, почему это происходит. Но, как подметил революционный классик, если «звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно...»

СТРАТЕГИИ

Age of Wonders



Для начала запустите игру с параметром командной строки beatrix. Это можно сделать, создав ярлык файла aow.exe и отрдактировав его свойства. Если все сделано правильно, во время игры нажимайте **Ctrl+Shift+C**. Вы услышите звуковой сигнал, символизирующий возможность использования читов.

gold — 1000 золота,
mana — 1000 маны,
fog — включить/отключить туман,
explore — исследования,
spells — открыть все заклинания,
win — успешно пройти уровень,
lose — потерпеть поражение на уровне,
freemove — свободные перемещения,
towns — все нейтральные города становятся вашими,
research — еще один чит, открывающий все заклинания.

Arsenal

eureka — все изобретения,
cresus — миллион долларов,
koweit — топливо,
maggy — металл,
babyboom — люди.

Pharaoh

Найдите файл **Pharaoh_Model_Normal.txt**, для чего можно воспользоваться стандартным поиском. Кликните на нем правой кнопкой мыши и выберите «Свойства» (**Properties**), где снимите с него атрибут **Read-Only**. Откройте означенный файл в Notepad'е, и после прочтения прилагаемых инструкций измените в нем все, что сочтете нужным.

Warcraft 2: Battle.net Edition

Нижеследующие коды работают только в сингле.

Deck me out — получаете полные апгрейды всех оружий/щитов.
Every little thing she does — улучшаются все заклинания.
Glittering prizes — ресурсы.
Hatchet Trees — деревья рубятся с двух ударов.
It is a good day to die — ваши юниты становятся супермощными.
Make it so — резко ускоряется все строительство и производство юнитов.
On screen — открывается вся карта.
There can be only one — вы выигрываете кампанию и смотрите соответствующий ролик.
Unite the clans — одержать победу в текущем сценарии.
Tigerlily — включение возможности переходить на любой уровень. После введения используйте коды **Human #** и **Orc #**, где # — номер желаемого уровня.



ACTION

Crusaders of Might and Magic



Во время игры жмите **Enter** и набирайте:

-EMBIGGENME — режим Бога.
-CRAZYGUY — все заклинания и мана.
-WHOAH — код позволяет вам летать.
-UBERLOAD — переход на случайно выбранный уровень.
-SHOWFPS — показать частоту кадров.
-CALCFPS — вычислить частоту кадров.
-DEBUG — показ информации по отладке.
-3DNOW! — включить/выключить поддержку технологии **3Dnow**.
CSWIRE — включить/отключить детали ландшафта.

Примечание. Знак минус (-) обязательно должен быть там, где он указан, иначе коды не будут работать.

Mortyr

Читы набираются в консоли, которая вызывается тильдой (~).
satan — режим Бога,
megaboss — то же самое,
.jt # — переход на уровень с номером #,
allit — все оружие и предметы,
gimme all — все оружие.

Nerf Arena Blast

Жмите тильду (~) и набирайте:

god — режим Бога,
allammo — 999 патронов для всех видов оружия,
fly — вы летаете,
ghost — прохождение сквозь стены,
walk — отключение двух предыдущих читов,
open [уровень] — переход на любой уровень.

Имена уровней:

AR-Asteroid
AR-Barracuda
AR-Luna
AR-Orbital
AR-Sequoia
AR-Sky
AR-Tut
Autoplay
Entry
Nerf
Nerf-Plaza
PM-Amateur
PM-Asteroid
PM-Barracuda
PM-Champion
PM-Luna
PM-Orbital
PM-Sequoia
PM-Sky
PM-Tut
PMX2-Luna
PMX-Asteroid
PMX-Luna
PMX-Orbital
RR-Amateur
RR-Asteroid
RR-Barracuda
RR-Champion
RR-Luna
RR-Orbital
RR-Sequoia
RR-Sky
SH-asteroid
SH-Barracuda
SH-Luna
SH-Orbital
SH-Sequoia
SH-Sky
SH-Tut



Virus 2000

CHEATSEQ — включить все читы.
HHROQTAT — оружие.
CCHASERQ — ремонт.
TERHSRER — пропустить уровень.
HERHSORE — успешно пройти уровень.
QHEROEST — успешно пройти все уровни.
HTARSREC — груз.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Жмите **F10** и в появившемся командном окне набирайте читы.
taklit_marion on — режим Бога,
urgon_elsa — все оружие,
azerim_sophia — здоровье,
nub_willie — бесплатные советы.



MegaЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры

СТРАТЕГИИ

Age of Empires 2: Age of Kings



Представьте, что вы решили немного початиться, нажмите **Enter** и в окошке чата наберите:

ROCK ON — 1000 камней.
LUMBERJACK — 1000 деревьев.
ROBIN HOOD — 1000 золота
CHEESE STEAK JIMMY'S — 1000 еды.
MARCO — показать карту.
POLO — убрать тени.
AEGIS — быстрое строительство.
NATURAL WONDERS — контроль природы.
RESIGN — мгновенный проигрыш.
WIMPYWIMPYWIMPY — самоуничтожение.
I LOVE THE MONKEY HEAD — вы получаете что-то, что называется **VDML**.
HOW DO YOU TURN THIS ON — машинка **Cobra**.
TORPEDO# — убить оппонента за нумером #.
TO SMITHEREENS — рождается диверсант.
BLACK DEATH — уничтожить всех врагов.
I R WINNER — вы выиграли!

Попробуйте также запустить игру со следующими параметрами командной строки:

800 — устанавливается разрешение экрана 800x600.
1024 — разрешение 1024x768.
1280 — разрешение 1280x1024.
autompsave — игра будет сохраняться каждые 5 (или около того) минут.
Mfill — если у вас проблемы с видеокарточкой, попробуйте запустить игру с этим параметром.
Msync — должна решиться проблема, которая приводит к зависанию компьютера из-за каких-то конфликтов звуковой карты **SoundBlaster AWE**.
NoMusic — выключается музыка.
NormalMouse — курсор мышки заменяется на стандартный.
NoSound — выключаются все звуки, за исключением анимаций.
NoStartup — игра начинается без заставки.

Dungeon Keeper 2



Во время игры нажмите **CTRL+ALT+C** для активизации режима введения кодов. Вы не увидите никакого курсора, просто услышите звук. Читы должны набираться точно так, как они представлены (включая пробелы, где они есть). И даже если вам кажется, что код не сработал (сразу не видно эффекта), на самом деле это не так. Некоторые коды, возможно, не будут работать во всех версиях игры. А вот и сами читы:
show me the money — получаете немного денег,
now the rain has gone — показывается вся карта,
feel the power — уровень всех монстров возрастает до 10,
this is my church — получаете доступ ко всем комнатам,
fit the best — доступны все комнаты и ловушки,
i believe its magic — доступна вся магия,
do not fear the reaper — следующий уровень.
Игру можно начать с любого уровня. Для этого запускайте ее с параметрами командной строки **dk2.exe -level** [имя уровня].
Все уровни лежат в директории **DK2DIR/DATA/EDITOR/MAPS/**.
Уровни кампании называются **level1 — level20**, однако есть исключения:
шестой уровень называется **level6a** или **level6b**, одиннадцатый — **level11a**, **level11b** или **level11c** и пятнадцатый — **level15a** или **level15b**. Секретных уровней всего пять, и они имеют названия **secret1** — **secret5**.

ACTION

Grand Theft Auto 2



Вместо своего имени наберите одно из нижеследующих для активации соответствующей читерной функции.
Примечание. Возможно, одни коды будут работать только с английской, а другие только с американской версией. Может быть, сначала вам потребуется вместо своего имени ввести **GOURANGA**, чтобы читы работали правильно.
yakuzadeath — режим Бога,
rsjabber — то же самое,
livelong — еще один режим Бога, но вас могут арестовать,
blastboy — все оружие,
navarone — все оружие,
losefeds — полное отсутствие полиции,
desires — максимальный возможный уровень,
highfive — мультиплейер для пяти игроков,
bigscore — 10 млн очков,
beefcake — повышенная жестокость,
iamasucker — доступны все уровни, все виды оружия и режим Бога,
coolboy — деньги,
muchcash — деньги в размере $500 тыс.,
forallgt — все оружие,
godofgta — все оружие и патроны,
bemeall — доступны все города,
ukgamer — то же самое,
elvis is here — нет полиции,
meatman — по экрану что-то бегает,
itsallup — выбор уровня,
no frills — отладка исходного кода,
eatsoup — бесплатный шопинг,
wuggles — отображение координат,
tumyfrog — все бонусные уровни,
cutie1 — 99 жизней,
buckfast — режим Riot,
hunsrus — невидимость,
arsestar — после того, как вас арестуют, все оружие сохранится,
voltfest — неограниченный **Electrical Gun**,
flameon — неограниченный **Flame Gun**,
lasvegas — злые пешеходы,
nekkid — голые пешеходы,
danisgod — $200 тыс.,
iamdavej — $9 млн.

Unreal Tournament

Коды, естественно, можно применять только в сингле. Они, как обычно, вводятся в консоли, которая вызывается тильдой.

iamtheone — активизировать режим введения читов,
god — режим Бога,
Loaded — все оружие,
allammo — все патроны,
ghost — прохождение сквозь стены,
fly — персонаж летает,
walk — персонаж ходит пешком,
killall [класс] — все враги определенного [класса] погибают,
playersonly — остановка времени (наберите еще раз для отмены),
behindview 1 — вид персонажа сзади,
behindview 0 — нормальный вид,
open [имя_карты] — переход к любой карте,
summon [вещь] — получить любую вещь (список смотри ниже).

Вещи:
WarHeadLauncher
Enforcer
DoubleEnforcer
Minigun2
PulseGun
ShockRifle
SniperRifle
UT_BioRifle
UT_Eightball
UT_FlackCannon
Chainsaw



Sinistar Unleashed

В игре вызовите консоль (как обычно, **тильда**), после чего наберите:

cheatnodmg — режим Бога,
cheatfreecrystal — бесплатные кристаллы,
level # — перейти на заданный уровень, где # — значение от 0 до 23.



ACTION

Quake 3: Arena

Все видеоролики:
Чтобы разблокировать все игровые ролики, в строке DOS, находясь в директории Quake 3, наберите строку:
quake3.exe +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8».

Все уровни (Skill 1)
В консоли (**тильда**) наберите **/iamacheater**.



Все уровни (Skill 100)
В консоли наберите **/iamamonkey**.

Следующие коды могут быть использованы только в сингле, а чтобы их применять в мультиплейере, надо запускать сервер с соответствующими параметрами (например: **/devmap +map [name]**).

Режим Бога
В консоли наберите **/god**.

Все оружие
В консоли наберите **/give all**.

С командой **/give** можно использовать следующие парамеры:
health
armor
ammo
personal teleporter
quad damage

Descent: Freespace 2

Во время игры наберите **www.freespace2.com**. После чего появится сообщение **Cheats activated**. Если вы его увидите, можете смело нажимать тильду (~) и следующие буковки. При этом тильду надо удерживать.



C — возможность посылать сообщения вашим врагам.
K — уничтожить цель.
Shift K — уничтожить подсистему.
Alt K — получаете 10-процентное повреждение.
I — неуязвимость.
Shift I — неуязвимость цели.
O — переключение физики полетов.
Shift W — бесконечные боеприпасы для всех кораблей (в том числе и для ваших).
W — бесконечные боеприпасы только для ваших кораблей.
G — все основные цели миссии считаются достигнутыми.
Shift G — все второстепенные цели миссии считаются достигнутыми.
Alt G — все дополнительные (bonus) цели миссии достигнуты.
9 — скроллинг второстепенных видов оружия.
Shift 9 — то же самое в обратном направлении.
0 — скроллинг основных видов оружия.
Shift 0 — то же самое в обратном направлении.
R — определение цели для команды.

Примечание. Вы не сможете пройти миссию, если будете пользоваться читами. Можно, правда, проделать следующее: начните сингл-миссию и активизируйте чит неограниченных боеприпасов, выйдите из миссии (не обязательно ее заканчивать) и вернитесь к вашей кампании. Теперь у вас будут неограниченные ракеты и возможность проходить миссии, продвигаясь по кампании.

Drakan: Order of the Flame

Нажмите «\», чтобы ввести какой-нибуть текст, и наберите:
iamgod — режим Бога,
sanctuary — то же самое,
smeghead — полное восстановление здоровья.

Немного, зато полезно. Особенно для профессиональных читеров.



СИМУЛЯТОРЫ

Deer Hunter 3



Нажимайте **F2**, вводите любой код, после чего нажимайте **F2** еще раз.

DH3BEACON — животные не смогут вас достать.
DH3FIND — вы переноситесь к ближайшему зверю.
DH3ICE — идет снег.
DH3LEADEYE — слежка.
DH3NOFEAR — зверушки вас не боятся.
DH3SIGHTIN — меняется вид.
DH3WATER — идет дождь.

Re-Volt

После инсталляции игры найдите папку **cars** и в ней войдите в любую папку машинки, которой вы впоследствии будете играть. У каждой машины есть файл **parameters.txt**, который можно редактировать. Поменяйте, например, значение **TopSpeed** на все что угодно, и ваша машинка будет ездить значительно быстрее (или медленнее), чем остальные. Любые другие параметры также могут быть изменены, так что можно от души поэкспериментировать.



Еще можно попробовать управлять НЛО. Для этого вместо своего имени наберите **URCO**, после чего можете выбрать НЛО (UFO) и покататься на ней.

Collin McRae Rally

Чтобы активно читить в этой игре, нужно ввести один из нижеследующих кодов вместо вашего имени, когда вам предложат его набрать.

FREEWAY — доступны все трассы.
LOTTOWIN — доступны все бонусные машины.
SPECIALED — режим Custom Replay (что-то связанное с повторами).
BIGGUNS — удвоение огневой мощи.
HIPPO — будете управлять концепт-каром (Concept Car).
WHITEOUT — гонки в тумане с плохой видимостью.
ALIENGOO — режим Jelly.
BORROWERS — машинки становятся очень маленькими.
DARKSIDE — все трассы будут зеркально-перевернутыми.
BEEFCAKE — поедете на крутой тачке Toyota Celica GT4.
TURNBACK — изменение управления.
BACKAGAIN — изменение направления гонки на противоположное.
ROCKETMAN — очень большие скорости.
GIANTLEAP — уменьшение гравитации.

Секретные трассы
Чтобы сделать доступной одну из четырех секретных трасс, вместо имени вводите перечисленные ниже слова:

INTHECLOUDS
QUARRYVILLE
TROLLEYPARK
WILDAYWORLD

F.A. Premier Football Manager 2000

Запускать игру можно с разными параметрами командной строки. Вот они:
/fastbuild777 — все постройки возводятся быстрее,
/cash777 — в начале игры получаете много денег,
/showstat777 — показывается статистика неизвестных игроков,
/nolimit777 — нет денежных ограничений,
/nosackwarnings777 — нет предупреждений от хозяина команды,
/alwayswin777 — ваша команда всегда выигрывает,
/alwayslose777 — ваша команда всегда проигрывает,
/sacked777 — теряете свою работу.



МегаЗдрав предупреждает: использование читов портит впечатление от игры



ACTION

Prince of Persia 3D

Для того чтобы начать игру с любого уровня, используйте следующие параметры командной строки (создайте ярлык файла **POP3D.EXE** и в его свойствах добавьте к командной строке параметр):

-l «geometry\rooms\prisonfix»
-l «geometry\rooms\ivorytwr»
-l «geometry\rooms\cistern»
-l «geometry\rooms\palace2»
-l «geometry\rooms\palace3»
-l «geometry\rooms\palace4»
-l «geometry\rooms\roof1»
-l «geometry\rooms\cityand-docks»
-l «geometry\rooms\dirig1a»
-l «geometry\rooms\dirig1b»
-l «geometry\rooms\dirig2»
-l «geometry\rooms\dirigfinale»
-l «geometry\rooms\ruins»
-l «geometry\rooms\cliffs»
-l «geometry\rooms\solar1»
-l «geometry\rooms\moontem-ple»
-l «geometry\rooms\finale»

Примечание. После запуска надо начинать игру как **New Game**.



К сожалению, вас ждет куча неудобств: записать игру при использовании параметров командной строки нельзя, а после прохождения любого уровня вам предложат сыграть на втором уровне, так что придется выйти из игры и снова запустить ее с другим параметром.

СТРАТЕГИИ

Disciples: Sacred Lands



givememoney — 5000 маны и золота,
upgrademe — следующий бой увеличит уровень вашего героя и юнитов,
letmemove — восстановление передвижения юнитов,
playhideandseek — невидимость,
iwanttokilleverybody — объявить войну всем,
iloveallofyou — заключить мир со всеми,
iwanttobuildagain — возможность снова строить здания,
iwillkeepaneyeonyou — обнаружить врага/монстра,
whoturnedoffthelights — спрятать карту,
nowicanseeyou — открыть карту,
whataloseriam — поражение,
nobodycanbeatme — мгновенная победа,
givemeanotherchance — оживить мертвые юниты (при этом как минимум один юнит должен быть жив),
makemestronger — восстановить здоровье,
wouldyou? — заключить альянс со всеми.

Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade

Во время игры жмите **Tab**, после чего набирайте:



nwcquigon — перемещение на один уровень вверх,
nwcpadme — архангелы (**Archangels**),
nwcdarthmaul — черные рыцари (**Black Knights**),
nwccoruscant — герой получает все здания,
nwcr2d2 — все боевые машины,
nwcwatto — деньги и ресурсы,
nwcpodracer — массированные перемещения,
nwcprophecy — показать карту **Obelisk**,
nwcrevealourselves — показать карту **Terrain**,
nwcmidichlorians — **999 Mana** и все заклинания.

СИМУЛЯТОРЫ

Madden NFL 2000



ITSINTHEGAME — стадион EA Sports.
WILDWEST — стадион Dodge City.
COWBOYS — команда Marshalls fantasy.
MOJO — сборная команда 60-х годов.
SIDEBURNS — сборная команда 70-х годов.
PAINFUL — больше травм.
QBINTHECLUB — идеальные пасы.
QUARKANDSTAR — режим «Давид против Голиафа».
TEAMMADDEN — сборная команда Madden.

Lego Racers

Используйте следующие имена пилота в режиме **edit driver**:



FLYSKY-HIGH — машина-ракета.
NWHLS — машина без колес.

RPG

Planescape Torment

Есть способ посмотреть все игровые видеоролики. Для этого найдите в файле **torment.ini** раздел **[Movies]** и отредактируйте его следующим образом:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1
CURSTD=1
OUTLANDS=1
BAATOR=1
CARCERI=1
CRETURN=1
FORTRESS=1
FORTDOOR=1
ARRV_IGN=1
T1ENTER=1
T1ABSORB=1
FINALE=1
CONFLAG=1
T1DEATH=1



Ultima IX: Ascension

В директории, куда вы установили игру, есть файлик, который называется **default.kmp**. Его можно открыть с помощью Notepad и поискать там строку **[Cheat Commands]** Сразу после этой строчки добавьте, скажем, следующее:
alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+l = toggle_avatar_fly .

Запустите игру и попробуйте нажать соответствующие клавиши (**alt+shift+i** и **alt+shift+l**). В первом случае Avatar будет неуязвимым, а во втором он будет летать. Можно также в качестве параметров (то, что справа от знака =) вводить следующие строки:
pass_one_hour — проходит один час,
unpass_one_hour — время уменьшается на один час,
sunrise_sunset — восход/закат,
pass_one_minute — проходит минута,
unpass_one_minute — время уменьшается на минуту,
toggle_sun — убрать солнце,
toggle_wind — убрать ветер.

Питер Блад, Генри Морган

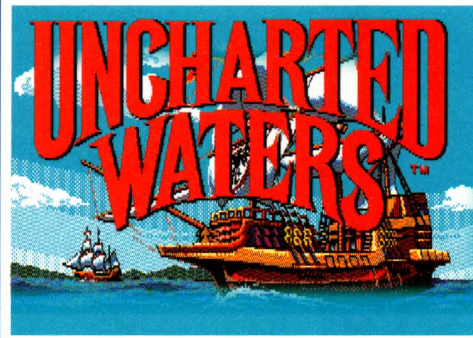
Возвращение в «Неизвестные воды»

Пять океанов на одной дискете

…Честное слово, мы долго сомневались — стоит ли рисковать временем и силами, пытаясь выставить ЛЮБИМУЮ нашу ДРЕВНЮЮ Uncharted Waters на номинацию «Игры, любимые народом»? Мало ли, что сердце говорило — стоит; мало ли, что лично мы и многие наши знакомые до сих пор играем в нее, когда организм устанет от адреналина и хочется чего-нибудь спокойного, камерного — и в то же время затягивающего, безостановочного, заставляющего забыть про еду и сон не хуже M&M или «Цивилизации»? А вот окружающие солидные игроманы и знатоки в один голос заявляли: игра, мол, очень уж древняя. Совсем уж неизвестная. Не волнует, что от нее пошли все парусные военно-экономические симуляторы; не волнует, что она — прямой предок Pirates: Gold!. «Вот про Pirates и напишите», — говорили солидные игроманы…

Ну не лежит у нас душа к Pirates! А к Uncharted Waters, игрушке аж 1991 года — ЛЕЖИТ. До сих пор мы раз-другой в год достаем простую дискету, на которой уместились все океаны мира и все порты XVI века — и уходим в плавание. Наживаться, воевать, открывать новые земли, снова наживаться, спасать принцесс, искать сокровища… Вот не стоят рядом ни Pirates, ни «Корсары» какие-нибудь. Не стоят, и все. Подумаешь, графика… Нам что важнее — картинки смотреть или *жить в игре*?

Окончательно сподвигло нас вот какое соображение. Название рубрики «Игры, любимые народом» все же не очень-то отражает ее смысл. Строго по названию надо было бы здесь писать про «Цивилизацию», «Дюну-2», «Дум», «Глаз Бихолдера», «Дьябло»… Но ни разу подобные тексты здесь не появлялись. И правильно: какой смысл описывать игры, без того наизусть известные всем без исключения? Все равно, что в кулинарной книге публиковать рецепт приготовления магазинных пельменей… То есть что получается? «Игры, любимые народом» — это игры, которые кому-то запали В ДУШУ; означенный кто-то до сих пор их забыть не может, считает их шедеврами, до которых новомодным красивеньким и не по делу навороченным поделкам еще расти и расти; далее, этот кто-то полагает своих любимцев незаслуженно забытыми и желает обратить на них внимание общественности. Логично? А в такую концепцию милая наша Uncharted Waters вписывается по всем статьям.



Пойте, друзья, про выносливость паруса,
Пойте про тех, кто был смел,
Кто прочертил сквозь века в Море Ярости
Огненный след каравелл.

В. Крапивин

Однажды Киплинг написал стихотворение с эпиграфом «Потому что прежде Евы была Лилит». Про Адама, который вроде и счастлив с женою, но никак не забудет первую любовь… Что же — давайте и мы вспомним Лилит жанра парусных военно-торговых адвенчур…

P. S. И просим читателей простить нас за такие навороченные псевдонимы. Это не пижонство — как легко догадаться, это просто любимые имена, которые мы используем в UW…

В свободном плавании

…Их ждут штормовые часы
у штурвала,
Прибой у неведомых скал,
И бешеный грохот девятого вала,
И рифов голодный оскал,
И жаркие ночи, и влажные сети,
И шелест сухих парусов,
И ласковый теплый, целующий
ветер
Далеких прибрежных лесов.
Их ждут берега четырех океанов,
Там плещет чужая вода…
Уходят из гавани Дети Тумана…
Вернутся не скоро… Когда?

Б. Стругацкий

Классическая «жанровая» классификация игр (стратегии real-time и пошаговые; RPG; шутер; квест; симулятор и т. д.) ныне все больше и больше размывается. Чистых жанров уже и не осталось, все разработчики увлеченно клепают пограничные игрушки. Любопытно, однако, что один-единственный «смешанный жанр» существует столь же давно, сколь и классические «чистые»; он прямо так и возник, как гармоничная смесь жанровых элементов, и сразу же заслужил собственное имя — «морская адвенчура». Определить его в привычных терминах — дело неблагодарное. «Тактическая военно-экономическая…» стратегия? адвенчура? может быть, симулятор? Плюс непременно «с элементами RPG» и обязательно «времен парусного флота».

Первой ласточкой этого жанра как раз стала Uncharted Waters, выпущенная японской фирмой Koei в 1991 году. И с тех пор очень, казалось бы, узкое и частное игровое направление прочно завоевало себе место среди глобальных жанров,





то и дело проявляясь в облике очередного хита... или очередного провала, это уж — как водится.

В чем же причина такой нежной и постоянной любви к эпохе Великих Географических открытий, ко временам пиратов, первопроходцев и конквистадоров? Может быть, в неизбывной романтике, которая живет даже в ожиревшем сердце западного потребителя и заставляет его ностальгировать по парусам, попугаям и пиастрам? А может, можно сказать шире — дело в ощущении свободы, в утолении сжигающей каждого горожанина подспудной тоски по приволью? Скованные по рукам и ногам предписаниями цивилизации и сложными мелочными общественными установлениями — не жаждем ли мы все подсознательно вольной жизни без навязанных правил? Причем «вольной» — не обязательно разгульной. Она может быть тихой и спокойной, эта жизнь, если таков твой выбор, главное — это *только твой* выбор...

В этом смысле антураж «парусных адвенчур» наиболее выигрышен. Вольный капитан XVI–XVII веков — как раз та фигура, которая является самым ярким символом независимости, предприимчивости и свободного выбора (причем если отечественный менталитет воспринял такую символику из пиратских романов, то для западного менталитета это — следствие общего пиетета к харизматическим героям и злодеям эпохи первоначального накопления капитала).

Но «свобода» «парусной адвенчуры» — это также свобода от большинства правил и предписаний, навязанных самой игрой (сюжетом, правилами, «гениальными» ходами разработчиков). Игрушки этого жанра, как правило, наиболее либеральны по отношению к игроку и совершенно не сковывают его необходимостью долбиться в рамках жесткого сюжета, чтобы как-то закончить игру. Вот тебе мир, вот тебе правила, как плавать, торговать и воевать; теперь — живи. Все — в твоей воле, от стратегии самореализации до конкретной боевой тактики.





Управление судном — тяжелый предмет

Вы, наверное, заметили — мы сознательно вставили в определение жанра сомнительное словцо «адвенчура», лишь бы избежать совершенно неправильного, с нашей точки зрения, определения «симулятор». По-нашему, «парусный симулятор» вообще невозможен. Скорее всего, мало кто из читателей имел в реальной жизни дело с парусами, так что поверьте на слово двум бывшим боцманам — достойный симулятор хотя бы яхты появится лишь тогда, когда извращенцы от игровой индустрии выпустят интерактивные шкоты, румпель с обратной связью... ага, и стул, способный сделать поворот оверкиль (не путать с оверкиллом!).

Что касается *реалистической* симуляции командования большим парусным кораблем — вообще забудьте. Самый элементарный маневр в реальности требовал от парусного командира мгновенной ориентации в сотне шкотов, фалов, интуитивного знания роли каждого паруса и предмета рангоута... Забытая наука парусного судовождения — до сих пор одна из самых сложных на Земле, и надо быть узким специалистом, чтобы прикупить реалистичный симулятор парусника... Ну а «нереалистичный симулятор» — это уже «осетрина второй свежести». Это по определению — аркада.

А проблема стратегического симулятора парусного боя упирается в вопрос времени. Модный ныне real-time применительно к бою парусников — нечто чудовищное, не имеющее к «реальному „реальному времени"» никакого отношения. Неспешное парусное сражение длилось часами... Ближе всего к этому подошла игрушка Age of Sail. Там real-time — почти аутентичен. Пушки перезаряжаются две-три минуты реального времени... за минуту корабль проходит от силы две-три длины корпуса... поворот занимает минуту-другую... Там есть даже элементы реальной механики судовождения — например, перед поворотом оверштаг нужно увалиться и разогнаться, иначе зависнешь; повреждение бизани вынуждает корабль самопроизвольно приводиться к ветру — и так далее, все по науке. Оттого-то бой даже между парой кораблей в Age of Sail длится минут сорок, и оценили эту игрушку только парусные фанаты вроде нас. Поэтому очевидно, что в приличной игре медлительность «реального времени» боя парусников можно моделировать только в пошаговом режиме. Тогда нету безумного дерганья, уничтожающего самую интересную часть сражения — предварительное маневрирование с целью занять убойную позицию; но зато и продолжительность комбат-эпизода становится вполне приемлемой.

Из других столь же свободных игр авторы могут припомнить разве что незабвенную «Элиту» (а кстати, не напоминает ли она вам ту же «морскую адвенчуру», только механически перенесенную в космос?).

И все вышесказанное в полной мере относится к праматери жанра, Uncharted Waters (а по мнению одного из соавторов, только к ней и относится; например, он не любит Pirates: Gold!, потому что там его суверенная свобода плавания ограничена рамками жалкого Карибского бассейна...).

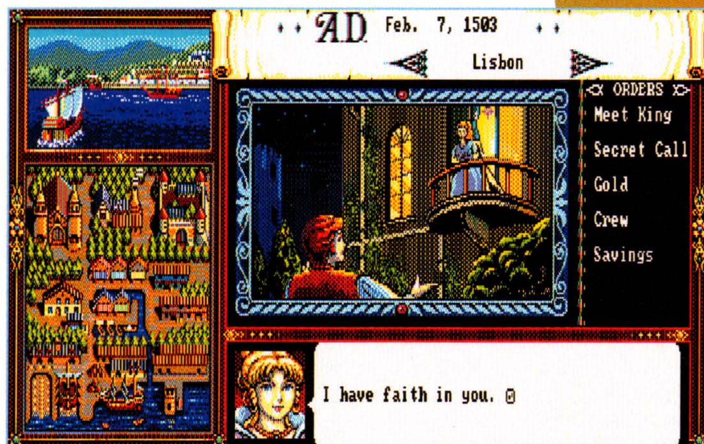
Сюжетная завязка — незамысловата. Вы — 16-летний сынок португальского морехода, пропавшего без вести в далеких водах. Вам в наследство досталось: подержанная «латина» (самое маленькое судно в игре), 1000 монет, несколько единиц заморских товаров... и в качестве бесплатного, но ценного приложения — старый опытный дядька-мореман, отцовский боцман, который теперь станет вашим бессменным старшим помощником.

На дворе — 1 марта 1502 г. И теперь... а, собственно, это все.

Вокруг — огромный мир (огромный даже по нынешним понятиям — плавание через Тихий океан занимает полчаса реального времени), множество портов с товарами, кабаками, верфями и антикварными лавками; по морям плавают купеческие и военные флотилии родной Португалии, а также конкурентов, Испании и Турции; где-то лежат закопанные сокровища... Вперед! Твоя судьба — в твоих руках.

Нет, разумеется, в целях добавочной интриги какое-то минимальное подобие сюжета есть. Предполагается, что у вас — роман с юной португальской принцессой (это у сына-то простого судовладельца... м-да... зато как романтично!). Поперваначалу вас и во дворец-то не пускают; потом, как «известность» нарастите, можно приходить к принцессе под балкон, петь песни и дарить бранзулетки, специально для этого купленные в заморских землях или бесплатно снятые с окровавленных трупов врагов. Можно, впрочем, и не приходить... Затем, когда еще покрутеете, вас периодически начнет вызывать король и давать разные поручения. Опять же, исполнять их не обязательно (хотя периодически они просто очень увлекательные), но за каждую службу король жалует вас титулом. Если вы все-таки решили породниться с монархом

Зашли к папаше-королю денег на депозит положить, а потом можно и с принцессой романтично полюбезничать...





Без телескопа порт только на ощупь обнаруживается; а с телескопом — видите, какие чудеса оптики? Аж Геную от Венеции через всю Италию видать...



Дурят меня, как маленького. Карты в каждой сдаче такая дрянь, что хуже не бывает... А не садись играть в покер с мореманами сомнительного вида!



и выполняете его просьбы, то рано или поздно становитесь аж герцогом. Тут случается единственный в игре жестко заложенный сюжетный ход: принцессу похищают пираты. И вы снова *не обязаны* ее вызволять! Но если все же игра к этому времени чуток поднадоела — геройски спасаете возлюбленную, привозите домой и огребаете как руку наследницы престола, так и полцарства в придачу. Хэппи энд и финальная заставка.

Но повторяем еще раз. Во-первых, сюжетные ходы никогда не требуют немедленной реакции. Не только королевские заказы, но даже и похищенная принцесса ждут годик-другой-третий. Во-вторых, на сюжет вообще можно забить и плавать дальше, крутея до немыслимой бесконечности. Даже в финальной сцене у короля можно гордо отказаться и от принцессы (типа на кой она такая, по пиратам потасканная?), и от пол-царства. Ни у кого не хватило сил доиграть дальше 1512-го игрового года и проверить, кончается ли все это когда-нибудь само собою...

НАЖИВА — ДВИГАТЕЛЬ ПРОГРЕССА

Нас дорога звала и лишала покоя,
Миражи парусов исчезали вдали.
Под знаменья судьбы и раскаты прибоя
Каравеллы к неведомым Индиям шли...
Отвергая защиту небесных кумиров,
Полагаясь на силу своих кулаков,
И огнем, и мечом по огромному миру
Шли искатели золота, руд и мехов...

Старое КСП*

* Беда со старыми КСПшными песнями! И автор нам неизвестен, и текст по памяти приведен... Даже у Мошкова этой песни нету, и на паре других известных нам авторских сайтов — тоже. Так что, если автор это сейчас читает — просьба не обижаться...

Интерфейс и систему управления UW интуитивными назвать нельзя. Все необходимые опции и команды запрятаны довольно глубоко, и без инструкций нам по первому разу пришлось несколько часов разбираться, что к чему... Но это было много лет назад, а сейчас все как раз кажется интуитивным-интуитивным... Кому-то еще может показаться, что всяких меню в игре слишком много, легко заблудиться. Но, собственно, в этом — одно из условий свободы: чем богаче выбор, чем больше вариантов, тем менее вы скованы...

Итак, перед нами — экран города. В городах вы торгуете; нанимаете экипаж и героев-NPC в качестве капитанов своих кораблей; строите и апгрейдите корабли, покупаете разные примочки... в общем, живете! Здания на карте в нижнем левом углу (сверху, слева направо):

- *Костел.* Вопреки эпиграфу, без «небесных кумиров» в UW — никуда. Во-первых, почему-то именно в меню костела располагаются замечательные пункты Save и Quit. Во-вторых, там можно за маленькие деньги помолиться. Очевидных плюшек молитва не дает — но, по накопленной статистике, вроде бы снижает шансы вляпаться во время плавания в неприятности типа шторма или обрастания корпуса.
- *Антикварная лавка.* Тут главная опция — purchase, покупка разных итемов. Среди итемов — неизбежные кортики и сабли, повышающие скилл в бою; различные амулеты, улучшающие мореходность корабля; просто бранзулетки, единственный смысл которых — дарить принцессе. Все это подождет. Но! Вначале вы в море, как слепой щенок, даже порт видите, только непосредственно в него упершись. Так вот в Гамбурге антиквар продает «телескоп», позволяющий видеть порты в пределах экрана, а в Венеции имеется «хрустальный шар» — он открывает в «морских меню» (см. ниже) строчку «Map», позволяющую увидеть ваше положение на достаточно большой карте. Они нужны как можно быстрее! Без телескопа вообще никуда, а без map'а даже и не думайте плавать в Америку или Индию...
- *Королевский дворец.* Почти все сказано выше, кроме одной хитрости. По неприятной игровой условности, вы не можете иметь на руках более 60 тысяч монет. К середине игры это уже напрягает. Так вот, король может любую сумму брать на сохранение — причем отдает по первому требованию (правда, процентов не платит...).
- *Постоялый двор.* Ничего интересного. Разве что можно, не выходя в море, освежить в памяти информацию о себе, о своих капитанах и о своем флоте.
- *Рынок.* Сразу видно — сердце города! Ну, здесь все ясно. В одних портах скупаем, что там дешево, в других — продаем, что там дорого. Надо учитывать одну тонкость: товар сдается не весь сразу, а «покорабельно»; как только вы начинаете продавать — цены на него сразу падают. А если начинаете покупать — растут. Совершенно рыночная модель, но ее легко обхитрить. Надо сначала с одного корабля продать груз — а затем на него же закупиться. И так далее... Конечно, постепенно продажные цены все равно растут, а покупные — падают; но шесть-семь раз по каждому торговому «челночному» маршруту можно успеть обернуться с прибылью.
- *Кабак.* Радость наша! Здесь нанимается и распускается команда.

Здесь можно пригласить на службу героя-NPC (на каждом корабле должен быть капитан, и вам не дадут купить новый корабль, если в запасе не будет свободного NPC). Здесь кабацкие девицы и просто забулдыги, если им налить (опции Drink и Gossip) расскажут последние новости. Особенно это важно при поиске сокровищ. Кстати, любопытна милая игровая условность: все кабацкие девицы и пропойцы по всему миру как будто телепатически связаны. Ежели, например, вас хочет видеть король — так хоть в Макао, хоть в Пернамбуко зайдете вы в кабак, все будут твердить одно и то же: «Король Португалии хочет вас видеть»... Наконец, в кабаке можно просто отдохнуть от игры... и поиграть. Просто в покер или в очко — якобы с местными завсегдатаями. Правда, есть ощущение, что машина немного жульничает — но, может быть, это просто адекватное отражение обычной реальности портовых кабаков?

- *Верфь.* Здесь можно купить новый или подержанный корабль — любой, от крошечной «латины» до могучего галеона. Правда, галеоны строят только в первоклассных портах, а самые крепкие, из железного дерева — исключительно в Севилье. Поэтому, если вам непременно надо рассекать моря на сверхкрутом флоте, торопитесь: сколотить деньги на пять галеонов — дело непростое, а с Испанией рано или поздно начнется война... На верфи же корабли починяют и модернизируют, а также за отдельную плату ставят на них магические носовые фигуры. Эти фигуры, как и амулеты, улучшают мореходность и управляемость; но самая крутая из них — «Нептун» — стоит почти столько же, сколько весь остальной галеон...



Прикупить кораблик — полдела. Теперь надо его remodel'ить: пушки поставить и носовую фигуру... Данный кораблик временный, через полгода его на каракку заменим, так что и фигуру можно поставить самую дешевую.

Наконец, на верфи можно продать (правда, за бесценок) свои старые суда (не забывайте, что ваш флот может состоять максимум из пяти юнитов).

- *Гавань.* Отсюда вы отплываете. Здесь можно перемещать товары с одного корабля на другой, а также закупаться едой, деревом для походного ремонта и заливаться водой. В диких местах планеты существуют «порты», где, кроме гавани, ничего и нету. Ваш старпом, завидев такой «порт», начинает дико ругаться; но когда заблудился в Индо-Малайском архипелаге, еда третий день на нуле и команда начинает помирать — рад и такой «бензоколонке».
- Девятое место какое-то мутное. Ничего там нету, а от клика в него просто проходит один день. Может, баг какой-нибудь?



Если вы когда-нибудь сподобитесь завести себе UW (всего-то 1,3 Мбайт, и при этом спокойно запускается из-под Win'98) — пара стартовых советов. Во-первых, почините на Верфи свой корабль (он поврежден, это видно на линейках состояния в графе Fleet). Во-вторых, продайте жалкий груз, имеющийся на борту, и разгоните к черту пол-экипажа (для управления «латиной» хватает 8–10 чел.). Далее — загружайтесь сахаром и плывите в Бордо (два экрана вверх, на траверзе большой мели — направо и еще два экрана... короче, рано или поздно упретесь). Из Бордо, выгодно продав сахар и залившись вина — в Гамбург! Возьмите школьный атлас и ищите Гамбург хоть до посинения, но найдите! Там — телескоп, дальше легче будет! Кроме того, в Гамбурге с большим наваром продается бордоское вино; купить там нечего, но в соседней локации к западу — Лондон (с телескопом не заблудитесь), а там — дешевый porcelain. Теперь — обратно в Лиссабон. Кстати, в Бордо тоже дешев porcelain, так что по короткому кругу (Лиссабон/сахар — Бордо/porcelain — Лиссабон и т. д.) стоит пройти несколько раз, накопив денег на первичное обзаведение. Ну а дальше уж — своя рука владыка...

СНОВА МЫ ВЫЙДЕМ В БУРНОЕ МОРЕ...

А мы уходим, нам не до земли,
Где в переулках свет
подслеповатый.
Любимых наших в рабство увели,
Хотя они ни в чем не виноваты...
Сейчас тяжелый развернется рей,
Рванется марсель трепетно
и люто,
И разнесут орудья батарей
Тугой удар прощального салюта.
Мы не ответим, порох сохраняя.
Пускай лежит он, твердый
и зернистый,
До той поры, пока сигнал огня
Не протрубят тревожные
горнисты.

В. Крапивин

...Закупились продуктами, залились водичкой, взяли 3–4 штуки дерева... Отплываем! Мореплавание —

Мир непрост, совсем непрост

...Вообще, экономическая система UW сделает честь любой школе менеджмента. Эту игру, кажется, надо изучать всем кандидатам на пост министра финансов. Мы ведь и трети всех экономических функций не описали. Вот, например: вы можете «лишние» деньги «инвестировать» в рынки и верфи разных туземных портов. Затраты — немеряные; зато, если порт на 100% проинвестирован португальцами (то есть вами), в нем покупка дешевле, продажа дороже... вдобавок, известность повышается... Такой вполне адекватный аналог колониального захвата (ведь в реальности, вопреки сказкам из совковых учебников истории, вовсе не одним «огнем и мечом» европейцы покоряли всю планету!). Но испанцы с турками тоже не спят, и любой выгодный порт (особенно такой, где дешевое золото продают) стремятся перекупить! Так что иногда приходится неделями около какой-нибудь Момбасы свежеокученной дежурить, перехватывая вражеских инвесторов...

Да что там экономика! Знаете — игра настолько *реалистична*, что иногда дело даже не в бонусах типа денег или там боевых скиллов. Иногда захватывает сам процесс первооткрывательства, первопроходчества... Например, пройти из Европы в Нагасаки — Северо-Восточным морским путем. Через ледовое море, вдоль северного побережья Евразии... Никакого игрового бонуса это не дает, но зато испытываешь самую реальную гордость. Я смог! Я это совершил!

...А мир так огромен, что за одну-две игры его весь не «обнюхать». Место подвигу остается всегда. Например, один из нас в первую же свою игру случайно наткнулся где-то в Австралазии на Жемчужные острова: некий порт с баснословно дешевым жемчугом. И забыл записать координаты. С тех пор мы долго и упорно ищем эти острова каждую игру — а они все ускользают и ускользают, даже мистикой попахивает, ведь карта-то детерминирована и не генерится заново... Или — все-же *где-то местами* генерится?..

...Но — проще надо быть!

Такой хит, как UW, был обречен на продолжение, и в 1994 году Koei выпустила UW II. Дальше, кажется, были и III, и IV... Но с нас хватило «второй свежести». Сиквел осовременился, оброс новыми примочками, модными усложнениями... и потерял половину прелести оригинальной игры.
Во-первых, для усиления элементов RPG теперь нам предлагался изначально выбор из пяти персонажей, причем каждому из них прописывалась своя цель жизни. Одному, по натуре безумному эксплореру, папаша завещал Атлантиду найти; второй, жадный торгаш, решил по жизни всех богаче стать; третьему чем-то все насолили, и судьба его — идти в крутые пираты... Очевидно, что подобное «разнообразие» на самом деле на корню подрубило ту свободу внутриигрового выбора путей, которой обладал в первых UW единственный универсальный персонаж. Помнится, в сиквеле один из нас, выбрав симпатичного «исследователя», из кожи вон лез, пытаясь нарастить боевые навыки — хотя бы чтобы пиратов попутных мочить, а не бегать от них позорно...
Ничего не получилось!
Во-вторых, разработчики «в целях реализма» испортили комбат-режим. Теперь вы могли непосредственно управлять только своим кораблем, а остальным давать общие указания: стрелять в такой-то номер противника или абордировать такой-то номер. Ну... учитывая все, что мы знаем про AI, хотели как лучше — получилось, как всегда. Вдобавок, сама боевая карта (на которой идут маневры) стала в несколько раз больше собственно боевого экрана (на котором только и можно менять указания капитанам), а экран какой-то разработчик-саботажник *намертво* привязал к флагману! Что в результате? Где-то в углу ваш тупой капитан согласно директиве гоняется за вражеским № 4, не обращая внимания, что его самого № 2 и 3 уже доедают; а вы, в отличие от обычной RTS, даже сменить ему задание не можете, потому как сражаетесь в другом углу...
Некоторые другие якобы RPG'шные нововведения тоже не пошли игре на пользу (например, теперь каждый город стал отдельной большой локацией со сменой дня и ночи... в результате прибавилось брожение по городу, длинное, как пересечение Атлантики, но куда более нудное...). А вот возможности, которой первой UW действительно не хватало, — высаживать десанты и штурмовать порты — не появилось и во второй.
Иными словами, лучшее опять оказалось врагом хорошего...











Вот ваш самый первый торговый путь: Лиссабон–Бордо–Гамбург–Лондон, как он есть (порт вверху на последнем экране — это Осло, там ничего интересного нету). Только учтите еще раз — без телескопа порт заметен только с соседнего гекса!

единственная вещь, происходящая в модном режиме real-time. То есть ваш маленький, симпатичный кораблик бежит по синему морю, повинуясь ветрам, течениям и указанному курсу, а ваше дело — вовремя этот курс менять (щелчок левым глазом мыши вызывает к жизни панельку с двумя стрелками, с помощью которых выставляется курс, указанный в верхнем левом углу «морского» экрана).

Как уже отмечалось, мир огромен, и экран-карта непосредственного «района плавания» — лишь крошечная его часть. Напомним: чтобы из Лиссабона попасть в Бордо, надо проплыть 5 экранов; и *в этом же масштабе* выдержаны все моря и океаны всей планеты! Бывало, многие-многие минуты лишь плывешь и плывешь через абсолютно пустое море... но, знаете — не надоедает. В дороге всегда найдется, чем заняться.

Клик правой клавишей вызывает «морское меню», где очень много разных опций. Имея секстан, можно определить свои координаты (полезный сервис, так как частенько местоположение важного порта или точка рандеву с нужным капитаном известны только по координатам); про большую карту Хрустального Шара уже говорилось (на нее влезает, к примеру, аж половина Средиземного моря). Далее, здесь можно «трансферить» грузы с корабля на корабль; уменьшать нормы продовольствия команды, если припасы на исходе, а до «заправки» еще далеко; можно платить небольшие деньги своим капитанам (у них, у негодяев, иногда падает loyality, что лечится только денежными инъекциями; а капитан с низким loyality вполне способен бросить вас в трудную минуту). Здесь же отдается команда войти в порт или просто пристать к дикому берегу (скажем, шторм переждать). Здесь же — опция inspect (рассмотреть чужой флот, оказавшийся в поле зрения) и, разумеется, самый важный пункт. Attack!

Пока у вас во флоте нет хотя бы пары галеонов, нарываться на неприятности не стоит. Вам еще даже торговый караван не по зубам. Впрочем, и на вас не особенно-то наезжают. А вот затем... обнаружив достойную добычу, быстро маневрируете, чтобы подойти к ней с наветра и иметь преимущество. Дело непростое, ибо добыча тоже не дура: торговцы шустро убегают, а пираты рвутся навстречу, стремясь свалиться на абордаж (где у них всегда бонус, так как очень многочисленные команды). Далее — кнопка attack, и мы попадаем на боевую карту.

Комбат-режим прост, но изящен. Типичная пошаговая тактичка на гексагональном поле; маневрирование кораблей зависит от направления ветра и от наличия мелей. Врага можно либо расстреливать, либо абордировать. Если ваш рейд изначально был не чисто пиратским — значит, ваши экипажи невелики (для управления даже галеоном достаточно 70–80 человек, а максимальную ораву в 150–200 рыл в далеком походе просто не прокормить). Следовательно, ваш выбор — артиллерийское сражение, для чего и нужно еще до начала боя иметь преимущественное наветренное положение. С другой стороны, потопленный корабль уже не ограбишь; но, с третьей стороны, бой считается выигранным, если вы уничтожили вражеский флагман, остальные как бы сдаются сами. Так что вначале, когда любое сражение — серьезное испытание, стоит именно всеми силами наваливаться на флагман. Впоследствии, уже заимев рекомендованные пять «железных» галеонов, можно давать порезвиться вашим капитанам, назначая каждому кораблю свою жертву (боевой скилл капитанов растет



Первое сражение новой игры. Вообще-то дон Педро еще не крут и плыть собирался в Америку — но тут та-акой жирный испанец подвернулся...



Вражеский флагман потоплен, добыча взята приличная (в том числе бранзулетка для принцессы) — но и мой флагман еле на воде держится...

в основном за счет «лично достигнутых» потоплений или абордажей).

А ближе к концу игры, накопив миллион монет, стоит оторваться (если есть желание): перестать заботиться о наживе; набрать на галеоны полноценную боевую команду; загрузить все трюмы водой и едой и выйти на разбой... При высоком боевом опыте даже военные флоты не устоят против вас.

Единственное «но»: не надо забывать о репутации. Если вы хотите быть белым и пушистым, жить в мире с соседями и пользоваться свободным доступом во все порты мира — нападать стоит лишь на пиратов. Если вам все равно, что испанцы и турки закроют для вас свои гавани — можно смело охотиться за их торговцами (тем более за взятку все равно можно попасть во враждебный порт). А вот безбашенные атаки на родные португальские конвои могут сильно осложнить игру (кому хочется, чтобы его даже домой не пускали?)...

ТЕЛЕГА БЕЗ ПЯТОГО КОЛЕСА

...В нашей шхуне сделали кафе,
на тумбу пушку исковеркали,
Растрачен порох фейерверками,
на катафалк пошел лафет...
Море ждет, а мы совсем не там;
такую жизнь пошлем мы
к лешему!



Любопытная графическая условность. На нижнем экранчике девушки в разных портах тоже разные (с национальным колоритом). А как начнешь ее поить — на колени одна и та же блондинка по всему миру лезет... Впрочем, в модных современных M&M VII имеется та же хохма применительно к личикам NPC...

Боцман — я! Ты будешь
капитан, нацепим шпаги
потускневшие.
Мы с тобой пройдем по
кабакам, команду старую
разыщем мы,
А здесь, а здесь мы просто
лишние... давай, командуй,
капитан!
Город спит, не спит лишь
время-страж, да кошка
ржавая на лестнице,
Мы кафе возьмем на абордаж,
заставим бармена повеситься.
Главный приз — кабатчика
кафтан — мы вздернем
Рождером на гафеле,
А город предадим анафеме... ну
что ж, командуй... капитан!

Ю. Аделунг
(последняя строфа — народная)

...Что у нас осталось? Графика? А вы Бога не боитесь — говорить о графике игрушки 1991 года? А впрочем... что же. Графика *замечательная*. Конкретные окошки. Конкретные картинки. Ничего лишнего. Хоть фирма и японская — извращений в стиле «аниме» незаметно. Кабак — это кабак, костел — это костел... море — это море, а пират — всегда пират. Ничто не сдерживает вашего собственного воображения. Ничто не отвлекает от основной идеи: «Вот — ты, а вот — весь остальной мир... кто перед кем прогнется?»

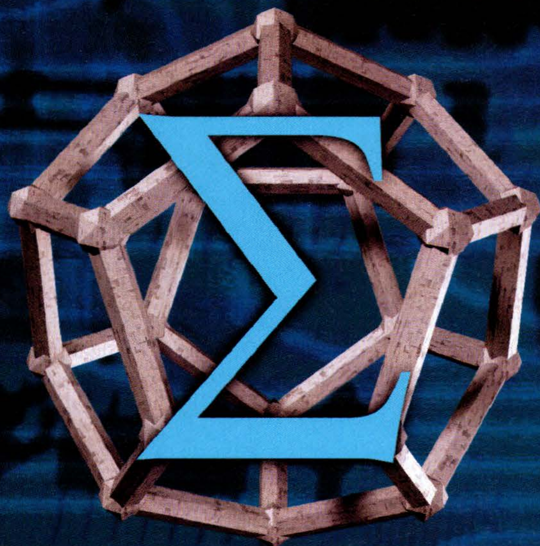
То же самое — с музыкой. Добрый старый PC-спикер играет полдюжины незамысловатых мелодий. Одна — для спокойных южных морей; другая — для высоких широт; третья — для штормов; четвертая — для боя. И в городе, разумеется, костелу предписана одна музыкальная тема, а кабаку — другая... Мелодии просты, ненавязчивы и каждый раз уместны. Пусть там до бесконечности повторяются четыре ноты — от них не устаешь, плыви хоть полчаса, потому что они дивным образом созвучны твоему настроению.

...Нас вообще умиляет диковинный процесс, именуемый «эволюцией игр». Что это за эволюция? Видеоролики... Глобальная анимация... сплошное 3D... больше полигонов на рыло... квадрофоническая музыка от известных рок-групп... усиление AI вплоть до ненужности игрока... Замечательно! Только — при чем здесь эволюция *игр*, а? Эволюционирует оформление. Эволюционирует *упаковка игр*. Пятое колесо телеги, пятая нога собаки — растет и растет... и вот уже сама телега и сама собака не видны более, а только крутятся в пространстве огромные пятые колеса да дергаются мохнатые ноги... Сто раз уже задавался этот вопрос — нам игра, чтобы играть или чтобы *смотреть и слушать*? Нам, собственно, телега нужна, или колесики покатать?

Так вот, UW — это игра. Есть в ней и нужное настроение, и нужная степень вживания в мир,



самоотождествления с ним. И нету ничего лишнего, никакой пятой мохнатой лапы. И когда нам снова захочется не *посмотреть киношку* про бесшабашных капитанов, а самим на часок-другой-третий *стать капитаном* — мы не вспомним про «Корсаров». Мы кликнем koei.com — и мир опять предстанет туманным, пряным, загадочным и полным возможностей, каким видели его первооткрыватели... MG



СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

CARRIER FOREVER

Тестирование модемов



Какой модем лучше купить? Следует ли мне поменять свой модем на более новый? Внешний или внутренний? Многие из нас неоднократно задавали себе и знакомым эти вопросы. В этом номере мы решили поручить тестирование профессионалам и получить хотя бы часть ответов на эти, столь популярные, вопросы.

FAQ

Порочная связь



Как всегда, по нашей традиции, по мотивам тестирования номера, наш специалист отвечает на ряд наиболее популярных вопросов про модемы.

КОМПЬЮТЕРНЫЕ СТЕРЕООЧКИ

Видит око, да зуб неймет...



Иногда плоские, совсем плоские и абсолютно плоские экраны мониторов все же надоедают и хочется чего-нибудь объемного. Тут-то вам и помогут стерео-очки — отнюдь не шлем VFX-1 за заоблачные деньги, а устройство с вполне скромной ценой, обычно в пределах $ 100.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Soft FSB

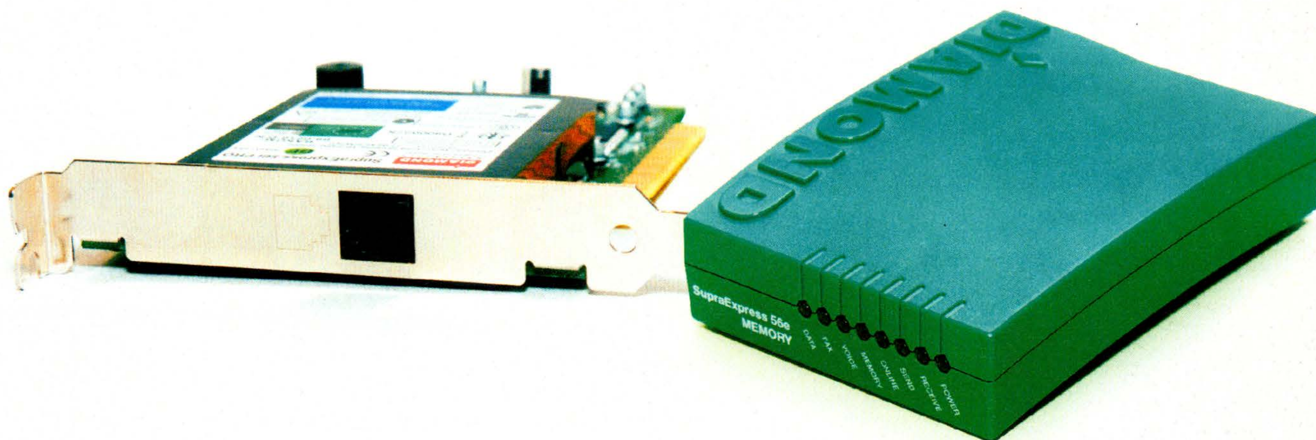


Мы решили нарушить традицию рассказов лишь о hardware-половине компьютера, и затронуть software тоже. В этом номере вас ждет материал о программе SoftFSB, которая позволяет менять частоту системной шины, а значит, и процессора, прямо на ходу.

Ни слова о погоде! А то как похолодает... Лучше обратим свое внимание на сетевые возможности вашего игрового компьютера. Как, у вас дома нет коллективного Internet'a? А на работе пропускная способность сети такова, что мегабайтный графический файл с популярного сайта скачивается дольше минуты? Как вообще можно жить в таких условиях? Мы считаем: как и положенные по закону жалкие 9 или 12 м² жилплощади каждому гражданину России, достигшему совершеннолетия, должен полагаться Internet-канал установленного образца (Ethernet 100, UTP) с гарантированной пропускной способностью (ну хотя бы 56Kbit/sec, с учетом инфляции, которую можно измерять в размерах установочного объема очередной версии Windows) и нормированным lag'ом (не более 200ms до USA). И записано об этом должно быть там же, где и право на жилье — в Конституции. А поскольку политики люди жадные и наверняка о нас, игроманах, заботиться не будут, разве что только в момент перед выборами, то предлагаем вам в срочном порядке образовать свою политическую партию для выдвижения в президенты доверенного лица по поддержке игр. Лицо можно взять любое, например первого по рейтингу в России квакера, а если вы ему не доверяете, то можно и себя выдвинуть. Мы, со своей стороны, беремся организовать предвыборную поддержку в прессе, разумеется, при соответствующем финансировании со стороны партии Игроманов.

Nick A.Skokov

Когда-то, когда компьютеры собирались в задней комнате крохотных компьютерных фирм, а пришедшие за покупкой «чайники» благоговейно выслушивали научно-популярные лекции специально содержащегося в штате менеджера-отвлекателя, в нашей среде ходили весьма правдоподобные байки о том, кого и как удалось одурачить. И ведь правда — люди покупали машины без жесткого диска или с видеокартой, из которой были изъяты все dipp-модули памяти, только потому, что недостаточно разбирались в скупых обозначениях прайс-листов. Но теперь-то мы с вами образованы и продвинуты и, выбирая себе новый компьютер, вряд ли обратим наш взор на ту модель, в спецификации которой не указан модем.



Carrier forever

Да, за последнюю пару лет модем превратился в столь же неотъемлемый узел любой персоналки, как жесткий диск или мышка. Причина одна — Internet. И хотя онлайновые игры у нас пока еще не столь широко распространены, но все признают, что за ними будущее. Подумайте сами, если Internet будет у всех, причем не dialUp, а нормальный (вроде выделенного канала), ну какой резон будет играть в однопользовательские игры вместо on-line? Ведь последние будут обладать всеми достоинствами первых плюс еще много всего другого, более вкусного. Поэтому иметь в своем компьютере модем и не пользоваться Internet — все равно что откладывать мышку и играть в Quake с клавиатуры.

Чем живет сегодня модемный мир?

Во-первых, отметим тот факт, что стандартом максимальной скорости передачи окончательно и бесповоротно стал 56К — тот физический предел, после которого дальнейшие усовершенствования просто не окупятся. Дорога к этому рубежу была не простой. Большинство пользователей еще помнят об острой конкурентной борьбе, разгоревшейся между двумя основными стандартами, описывающими протокол передачи данных по обычной телефонной линии со скоростью до 56 килобит в секунду, — K56flex и собственной разработкой US Robotics (ныне 3COM) x2. Казалось, что один производитель, противопоставивший себя всей индустрии, обречен на поражение, и это было бы справедливо, не будь US Robotics законодателем моды в отрасли модемостроения с авторитетом, уступающим, наверное, только Hayes. Если бы объективная необходимость перехода на максимальную скорость, обеспечиваемую коммутированными линиями, настала бы несколькими годами раньше, то x2, скорее всего, и остался бы единственным скоростным протоколом, который прочие производители вынуждены были бы лицензировать у US Robotics.
Не подумайте, что в итоге потребители оказались бы ущемленными, — x2 был и остается протоколом отличным и надежным. Просто за последние годы ряды фирм-производителей модемов неуклонно росли как за счет небольших компаний, почуявших резко растущий на волне интереса к Internet спрос на модемы, так и за счет открывшихся подразделений по производству модемов крупных компаний. И далеко не все из них, мягко говоря, были готовы вкладывать деньги в собственные разработки управляющих микросхем, предпочитая делать закупки у специализирующихся на их конструировании компаний, и в первую очередь Rockwell (к слову сказать, для чипсета своих модемов US Robotics обычно использовал микросхемы Texas Instruments). Чипы Rockwell были дешевы, очень дешевы, и позволяли собирать на своей основе модемы самого разного класса — от noname, стоящих гроши, до дорогих и высококлассных. В результате, почувствовав за собой поддержку отрасли, Rockwell опубликовала свой собственный стандарт — K56flex, несовместимый с протоколом US Robotics. На рынке сложилась патовая ситуация, и ни одна из сторон не собиралась сдавать свои позиции. Хуже всего, наверное, пришлось провайдерским компаниям, которым спешно пришлось заменять свои старые модемные пулы на новые, набирая их из модемов, придерживавшихся как K56flex, так и x2.

Разрешить сложившуюся ситуацию мог только орган, стоящий над производителями и разработчиками и уполномоченный принимать глобальные стандарты. Такой организацией традиционно является Международный Совет по телекоммуникациям (ITU). Два года назад, после пристального изучения

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Каким требованиям должен соответствовать мой модем, если я хочу работать с голосовой почтой, аудиосессиями Netmeeting и IP-телефонией? Должен ли это быть обязательно Voice-модем?

Отсутствие собственных портов для ввода/вывода аудиоинформации и звукового процессора на плате модема не является препятствием и даже ограничением для работы со звуком. Все упомянутые вами процессы успешно обрабатываются на программном уровне при наличии соответствующего обеспечения. Поэтому вполне приемлем вариант, когда вы используете для передачи голоса микрофон и наушники, присоединенные к вашей звуковой карте. Гораздо важнее для пересылки звука через телефонные линии скорость соединения, потому что даже в оцифрованном сжатом представлении аудиоинформация обычно довольно «объемна» и требует широкого канала для своей передачи. Как показывает опыт, соединения, установленного на уровне 26400–28800, обычно оказывается достаточно для разговора с собеседником по ту сторону океана с вполне удовлетворительным качеством.

Какой режим набора номера предпочтительней использовать — пульсовый или тоновый?

К сожалению, выбирать между тоновым и пульсовым набором нам зачастую не приходится. Метод набора жестко определяется не пользователем модема, а тем коммуникационным оборудованием, которым оснащена АТС, с которой пользователь соединяется (и всегда конечной АТС — если вы, к примеру, используете офисную мини-систему в качестве внутреннего коммутатора, то вам следует узнать именно ее характеристики, а не той городской станции, за которой закреплен ваш телефонный номер). Рассматривая проблему в общих чертах, надо заметить, что тоновый набор является более современным и технически продвинутым — в первую очередь из-за того, что аппаратура, стоящая на АТС, оценивает 

Что делать, когда все плохо коннектится?

Можно попробовать поменять модем, понадеявшись, что за пару-тройку лет, что у вас стоит предыдущий модем, технология успела уйти вперед не только в направлении передачи данных с большей скоростью на хороших линиях, но и в отношении успешной связи на плохих и очень плохих линиях, как на вашей. Из других решений возможны замена провайдера, телефонной линии, квартиры вместе с телефоном; установка выделенного канала или изменение страны проживания. Поскольку, кроме замены модема и провайдера, все остальные способы требуют значительных вложений денег, мы их пока рассматривать не будем. Замена провайдера — это более привязанное к конкретном месту, так сказать, географическое решение проблемы. Мы же обратим свое внимание на подбор более подходящего модема.

конкурирующих протоколов, Совет подготовил технический проект и принял на его основе универсальный стандарт, по сути дела объединяющий существовавшие наработки в едином документе. Так был принят стандарт V.90 — на сегодняшний день официальный протокол передачи данных по коммутируемым линиям. Практически сразу после его принятия он начал реализовываться в модемах всех производителей, включая прежних конкурентов. Но если бы все было так просто... Увы, полная совместимость между различными модемами, формально поддерживающими V.90, достигнута тогда не была, да и по сей день случаются прецеденты, когда фирменные «усовершенствования» протокола приводят к невозможности соединения с другой техникой. К счастью, сегодня уже не найти модема, поддерживающего один-единственный протокол, — в большинстве из них реализована поддержка всего накопленного за долгие годы развития отрасли опыта, начиная с доисторических протоколов Bell и заканчивая нашей «сладкой парочкой» x2 — K56flex. Во многом этому способствовал основатель отрасли — Hayes, разработавший синтетический протокол, поддерживающий как V.90, так и K56flex. А в модемах от 3COM мы по-прежнему видим поддержку x2, и, если речь заходит о соединении двух таких модемов, этот протокол будет предпочтительным.

Будьте внимательны при выборе модема! Иногда даже на прилавках московских магазинов можно встретить привлекательно дешевый, но технически устаревший K56-модем. Не поленитесь проверить объект возможной покупки на предмет совместимости с V.90 или проконсультируйтесь в технической службе своего провайдера — как показывает опыт, работающие там инженеры прекрасно осведомлены о том, какой модем с вашей стороны обеспечит идеальную связь с их пулом.

SoftModem

Между тем, пока горели протокольные войны, на рынке наметилось еще одно (на этот раз бескровное) размежевание, на этот раз касающееся архитектуры модемов. В начале своей истории модемы для персональных компьютеров были самодостаточными аппаратными устройствами (видели бы вы модем для компьютеров класса ЕС... такая махина и в корпус-то современный не влезет), мало зависящими от самой системы. Однако годы шли, и разработчикам не терпелось придумать что-то новое.

Вы, наверное, замечали, что путь прогресса в области компьютерных технологий — это спираль, обвитая вокруг самой себя. Навскидку можно припомнить эволюцию системной шины и каналов, терминальных и локальных систем, распределенной и централизованной видеосистемы... Вот и сегодня мы наблюдаем очередной виток в распределении обязанностей — на этот раз это касается модемов. Если те же видеокарты (читай — 3D-акселераторы) стремятся разгрузить центральный процессор и превратиться в этакие «компьютеры внутри компьютера», то с модемами история диаметрально противоположна. Появление целого класса программных модемов, или софт-модемов (не вполне удачный термин, потому что несколько лет назад он использовался по отношению к только появившимся тогда модемам с возможностью перезаписи управляющей программы в ПЗУ), наоборот, перекладывает часть функций модема с самой платы на процессор системы. Речь, конечно, не идет о полной эмуляции всех процессов, выполняемых модемом (аналого-цифровое и цифро-аналоговое преобразования, сжатие данных, контроль за уровнем связи и обмен данными с системой), а о частичной, обычно включающей в себя управление протоколом и обратную связь, в то время как схема, отвечающая за генерацию физического сигнала, остается по-прежнему на самом модеме. Приведенная архитектура подходит для описания общего случая софт-модемов. На практике же встречаются различные градации «программности» модема вплоть до так называемого hostbased modem (резидентный модем), плата которого не имеет ни собственной микросхемы DSP (цифровой сигнальный процессор), ни собственного ПЗУ и является просто адаптером для телефонного кабеля. В соответствии со степенью зависимости модемной платы от программной части изменяется и требовательность софт-модема к ресурсам центрального процессора. Если вы собираетесь использовать полностью программный модем на младших моделях Pentium или вообще на 486-м процессоре, будьте готовы к потере до половины мощности — разумеется, онлайновые игры в этом случае просто противопоказаны.

С другой стороны, не настолько софт-модемы и страшны для владельцев быстрых компьютеров. Потеря 5-10% мощности процессора класса Pentium II или Celeron вряд ли заметно скажется на производительности системы в целом, даже если вы заняты отстрелом противника на «Арене», а тем более во время обычного Web-серфинга или



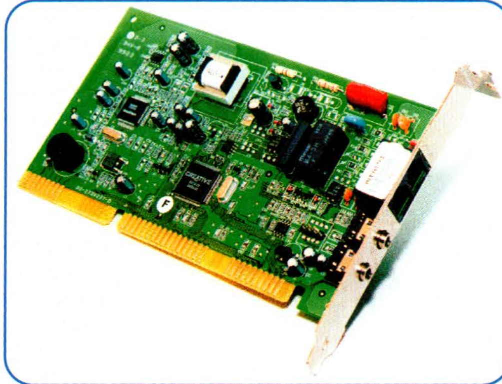
беседы в чате. Кроме того, сама природа софт-модемов, конструктивная часть которых реализована в виде программного кода, наводит на заманчивые мысли о возможности внесения в этот код собственных изменений или замене прилагаемой к модему программы на аналогичную, только от другого модема. Кстати, вполне подходящий способ избавиться от недоработанного обеспечения. Не зря же в рекламе софт-модемов постоянно присутствует слово upgradeble? Вот только апгрейд в том понимании, которое вкладывают в него разработчики, на деле оказывается абсолютно бессмысленным. Никакого реального усовершенствования, кроме, возможно, исправления ошибок в программе, ждать от него не приходится. Во-первых, апгрейдить модем, и так поддерживающий V.90, просто некуда, да и в ближайшем будущем альтернатива не предвидится. Во-вторых, если вы надеетесь таким образом адаптировать свой модем к российским линиям, то это абсолютно нереально. Максимум, чего вы добьетесь, это научите, наконец, ваш модем правильно понимать сигнал «занято». А 99% проблем с нашей плохой связью решаемы исключительно на уровне обработки аналогового сигнала, а эта функция практически всегда возлагается все-таки на аппаратную часть модема.

Кстати, немаловажно научиться отличать софт-модем от полноценного аппаратного. Да-да, софт-модемы хитро мимикрируют, и отнюдь не всегда в прайс-листах они выставляют свою «программность» напоказ. Опознать их бывает весьма непросто. Основной признак, по которому софт-модемы все-таки вычисляются, — это добавление в наименовании к слову «модем» еще какого-либо атрибута, например Winmodem, PCI modem, Easy modem... Также можно попытаться засечь «партизана» по хитрым терминам типа RPI, но это уже проблематично, потому что время от времени разработчики радуют нас новой аббревиатурой для обозначения схемы распределения функций между аппаратной и программной частями модема. Самый жестокий, но действенный способ — попросить продавца показать вам пальцем, где на плате модема находится схема процессора, где — чип DSP, а где — ПЗУ и ОЗУ. Если хоть одного из этих компонентов не окажется, то перед вами — софт-модем.

Процедура тестирования

Сравнивать модемы мы решили, конечно же, на среднемосковских АТС — в условиях, максимально приближенных к печальной реальности, т. к. в хороших условиях на цифровых АТС со свежепроложенными кабелями, например в недавно построенных домах, все работает очень даже хорошо, и мы сами однажды видели, как первый попавшийся модем noname выдает сообщение CONNECT 47000 (в точной цифре мы могли и ошибиться, но порядок был именно такой). В качестве тестовой платформы был взят первый попавшийся компьютер Pentium II, в котором присутствовали шины ISA и PCI, а также USB-адаптер, поскольку очевидно, что большего для тестирования модемов от компьютера требовать совершенно ни к чему.

Процесс тестирования заключался в установке модема и софта к нему, соединения с удаленным модемом и перекачки файла оттуда. После чего звонили на пул провайдера V.90 со вторым протоколом K56flex. И под конец звонили на пул V.90 + X2. Во всех случаях перекачивали пакованные .zip'ом файлы достаточного объема и меряли cps, а также протоколировали ряд характеристик: с какого раза произошло соединение, с какой скоростью, время сессии до обрыва connect'а и ряд других параметров.



Creative Modem Blaster V90 DI5660

Участники тестирования

Первыми в нашем тесте были модемы от **Creative**, точнее, от одного из подразделений компании, занимающегося выпуском модемов, — Creative DSI. Оба исследованных нами устройства были внутренними платами на стандартном чипсете от Rockwell. По-видимому, выбор чипсета зависел от позиционирования модема на рынке: Creative DSI производит довольно простые продукты для массового пользователя, для которого удобства Plug'n'Play перевешивают возможность тонкой настройки. Да, обе платы весьма недороги, но выполнены качественно и глаз радуют (что, впрочем, характерно для всех продуктов Creative, с которыми мы по сей день сталкивались).

Модель:
Creative Modem Blaster V90 DI5660
Тип: внутренний
Шина: ISA
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

Во всех отношениях модем «среднестатистический». Установка не вызвала проблем: плата была замечена и определена при загрузке Windows корректно, и драйвер был установлен удачно. В комплекте с модемом — CD-ROM с пробным доступом в Internet через AOL на 100 ч. Что и говорить, для наших покупателей это незаменимый подарок... Также в комплект входит телефонный кабель с RJ-разъемами и компакт-диск с различным софтом. Примечательно, что, в отличие от других производителей модемов, Creative снабжает свои продукты собственным фирменным программным обеспечением. Из заслуживающих интереса программ на диске нашлись Creative Video Webphone Lite (очень даже Lite, увы...) и Creative Inspire 2,5. Разумеется, присутствовал и «джентльменский набор» — IE 4.0 и Adobe Acrobat Reader для чтения инструкции, записанной на том же диске в формате PDF. Итак, после инсталляции (по умолчанию **Creative Modem Blaster V90 DI5660**

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

не количественный код, пересылаемый пульсовым методом, а тоновой, то есть частотную характеристику сигнала. При помощи тонового набора аппарат клиента может передавать не только запрос на соединение, но и ряд других команд. Тоновый метод набора практически вытеснил пульсовый по всему миру, но в наших краях он только начинает внедряться, и процесс этот, увы, излишне медлителен. В последние годы АТС, оборудованные аппаратурой для тонового набора, появились в некоторых российских городах (причем, местами эта модернизация проводится куда быстрей, чем в Москве, целые районы которой используют АТС тридцатилетней давности).

Зачем в настройках модема есть параметр ограничения максимальной скорости соединения?

Это ограничение связано не с фактической скоростью обмена данными между двумя соединяющимися модемами, а со скоростью связи модемной подсистемы и компьютера. Вместе с тем скорость соединения действительно поддается регулированию — но уже с помощью AT-команд. Может показаться, что модем должен соединяться на максимально возможной скорости, в зависимости от качества и нагруженности телефонной линии, однако на деле все не так просто. Действительно, все современные модемы теоретически могут поддерживать соединение на максимально допустимой физической скорости, но при этом следует помнить, что скорость соединения напрямую связана с его стабильностью. Учитывая патологическую зашумленность наших телефонных линий, модем может и не справиться с постоянно возникающими ошибками и оборвать соединение. Если вы уверены в качестве связи с вашей АТС, то можете выставить декларированный производителем максимум, но в ином случае лучше было бы этот показатель принудительно понизить. Кстати, настройке поддается не только максимальная, но и минимальная скорость



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

соединения, так что, отметив ее в строке инициализации модема, вы можете оградить себя от потенциально бесполезных соединений на низких скоростях.

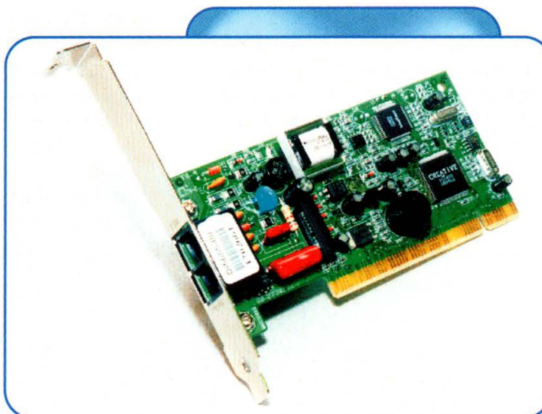
Существуют ли принципиальные различия между внутренними и внешними модемами?

Различия между внутренними и внешними модемами по большей части носят конструктивный характер, и зачастую одна и та же модемная плата с минимальными изменениями в разводке, связанными в основном с электропитанием, используется как во внутренних, так и во внешних модемах фирмы-производителя. Пожалуй, главное принципиальное различие заключается в способе подсоединения модема к системе — если внутренние модемы используют разъемы шин PCI или ISA (или специальный порт soft modem для программных модемов на новых материнских платах), то внешние подключаются либо через последовательный порт, либо с помощью шины USB. Последний вариант, конечно, предпочтительней, и в случае выбора между COM и USB-модемов следует выбрать второй. Как у внутренних, так и у внешних модемов есть свои достоинства и недостатки. Внутренний модем требует наличия свободного слота на материнской плате, его установка связана с демонтажем корпуса компьютера, а его работа по соседству с источниками электромагнитного излучения затруднена из-за высокого уровня помех. Однако внутренние модемы обычно в полтора-два раза дешевле идентичных им внешних моделей и не нуждаются в дополнительном электропитании. Внешние модемы, напротив, не страдают от электромагнитной наводки, имеют средства наглядного контроля за процессом работы при помощи светодиодов на передней панели и гораздо более просты в установке. Вместе с тем они дороже модемов внутренних и требуют дополнительного источника питания (если это не USB-модем, который питается через саму интерфейсную шину). Однозначные рекомендации в выборе между внутренними и внешними моделями дать сложно, потому что даже в одной ценовой категории внутренний модем может оказаться качественнее внешнего.

устанавливается на COM 4) мы приступили к испытанию модема на линии. Приятно порадовал тот факт, что модем корректно определял сигнал на линии и распознавал сигнал «занято». До провайдера модем дозвонился с первой попытки, но устойчивое соединение было получено только с третьей. В дальнейшем **Creative Modem Blaster V90 DI5660** показал среднюю скорость соединения 16800 bps, что, конечно, намного ниже не только заявленного уровня, но и среднего показателя. Довольно сильно различался и показатель стабильности связи — время до разрыва коннекта составляло от 3 до 30 минут. Зато cps держался на уровне, и скорость вплоть до разрыва была надежной. Этот модем, скорее всего, будет хорошо работать на современных АТС и «чистых» линиях. А вот для традиционно «советских» линий **Creative Modem Blaster V90 DI5660** будет не лучшим выбором по соотношению «цена/качество».

Модель:
Modem Blaster DI5655 Internal PCI Data/Fax/Voice Modem
Тип: Внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

Этот модем во многом схож с предыдущим, хотя не во всем. Во-первых, он устанавливается на шину PCI, что само по себе правильно: приобретая модем уровня 56K, вы априорно готовитесь использовать его долгое время — до тех пор, пока наука не изобретет более изощренного способа передачи сигнала по аналоговой телефонной линии, или мы все не перейдем на радио- или оптические каналы. А к тому времени шина ISA может уже почить в бозе, и на новой материнской плате места для ISA-модема не окажется. Второй отличительный момент **Modem Blaster DI5655 Internal PCI Data/Fax/Voice Modem** — это блок встроенной голосовой поддержки, включая разъемы для микрофона и наушников/динамиков. Этот



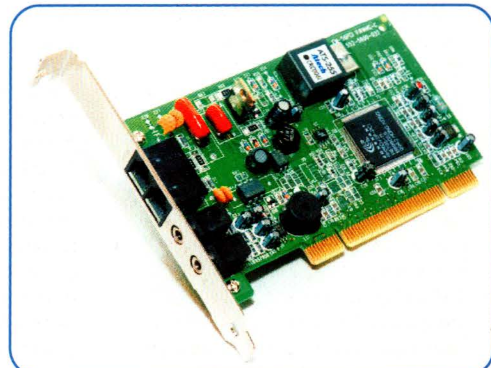
Modem Blaster DI5655 Internal PCI Data

модем был установлен так же успешно, как его предшественник (и тоже на COM 4). Зато показанные платой результаты несколько отличаются в лучшую сторону. Так, средняя скорость соединения составила уже 19200 bps, время до обрыва связи — от 10 до 40 минут. Cps тоже не подкачал. Зато огорчил динамик модема: он оказался настолько тихим и невразумительным, что, если не прикладывать ухо к корпусу компьютера, определить, чем занят модем в данный момент, довольно проблематично. Вообще, модель **Modem Blaster DI5655 Internal PCI Data/Fax/Voice Modem** — более свежая, чем предыдущая. Вероятно, этим обусловлен и набор софта, прилагаемого к модему. Кроме аналогичного CD-ROM от America Online, мы нашли на диске HTML-руководство по установке и эксплуатации модема, его PDF-вариант (разумеется, с Abode Acrobat Reader в придачу), программы Audio Highway, Communicate!-32 Lite, клиента для сетевой службы Heat.Net, демоверсии нескольких онлайновых игр, Internet Explorer 5.0 и пакет от провайдера Mindspring. Вывод: модель **Modem Blaster DI5655 Internal PCI Data/Fax/Voice Modem** рекомендована к эксплуатации в тех же условиях, что и предыдущая, но выглядит явно предпочтительнее.

Следующими у нас шли модемы от компании **Acorp.** Чем хороша эта фирма? В первую очередь тем, что любые новые продукты получаются стабильно качественными, оставаясь при этом доступными по цене среднему покупателю. В наши руки попало два принципиально различных модема от Acorp: внутренний софт-модем ACORP A-56IRW и внутренний полнофункциональный Conexant

Внутренний или внешний?

Пара слов от бывалых игроков в онлайновые игры о выборе между внутренним и внешним модемами. Если у вас цифровая АТС, вас не волнуют проблемы на линии, или модем вам нужен только для того, чтобы путешествовать по Web-страницам в Internet, то в этом случае выбор — дело лишь вкуса. Если же вы собираетесь на посредственной телефонной линии играть во что-нибудь real-time и хотите видеть, почему вы провисли, и знать, на долго ли это, то про внутренние модемы лучше сразу забыть. Лампочки — это весьма существенная деталь, которая показывает очень много информации, отчасти именно про участок «модем-провайдер», в отличие от внутриигровых индикаторов состояния прохождения пакетов, которые обычно способны показывать лишь общее состояние link'а от вас до игрового сервера.



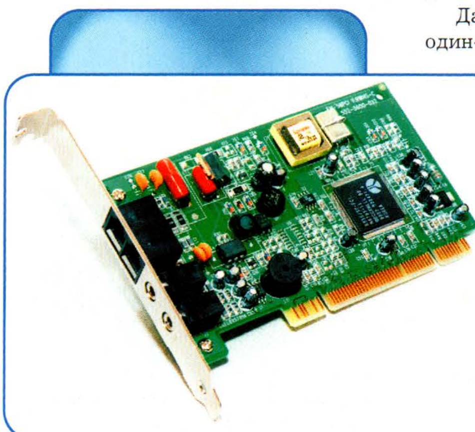
Acorp A-56IRW

HCF 56K. Особыми скоростными качествами модемы от Acorp до сих пор не славились, поэтому основной упор в исследованиях был сделан на стабильность установленного соединения.

Модель:
ACORP A-56IRW (Conexant SoftK56 Data, Fax, Speakerphone PCI Modem)
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90, K56flex
Производитель чипсета: Rockwell

Внешне этот модем ничем не отличается от большинства внутренних модемов, основанных на чипсете Rockwell RCV56HCF (разве что для софт-модема эта плата несколько великовата). Как ни странно, при инсталляции возникли проблемы, и прилагавшийся на компакт-диске драйвер поначалу отказывался устанавливаться. Пришлось проделать операцию с установкой стандартного драйвера модема с последующей его подменой на фирменный. После этого других проблем не возникало. Мы просмотрели прилагавшийся к модему CD-ROM в поисках полезного софта и не обнаружили такового. Присутствовали Netscape 4.04 и пара утилит для связи. Зато инструкция по установке и эксплуатации модема, напечатанная, кстати, на русском и вполне литературном языке, содержала не только исчерпывающие советы по инсталляции, но обширный список поддерживаемых модемом AT-команд с их расшифровкой и описанием — крайне полезное пособие для пользователя, стремящегося узнать больше. Первое, на что мы обратили внимание, — это громкий, но приятный звук динамика, наглядно иллюстрировавший текущий процесс соединения. А так как обычно на установление соединения у **ACORP A-56IRW** уходит около 5 попыток, то наслаждение музыкой телефонных линий было долгим... Да, с соединением этот модем немного подкачал, что, с другой стороны, с лихвой компенсировалось скоростью установления соединения — самый минимальный показатель составил 19200, а в среднем 21600 bps модем выдавал исправно. Уровень cps заметно колебался, но упасть до нуля не успевал, потому что **ACORP A-56IRW** очень плохо держит линию. 10-15 минут без слета для него можно считать рекордом.

Увы, увы... Кроме того, несмотря на задекларированную поддержку не только K56flex, но и V.90, модем упорно соединялся лишь с теми хостами, которые работали на первом протоколе.



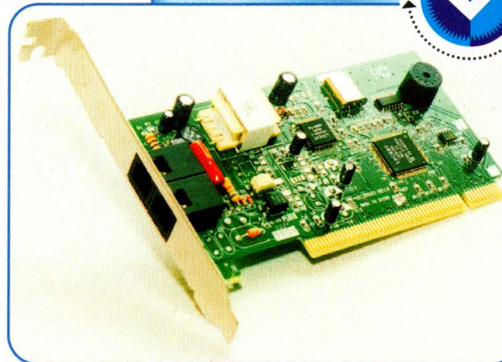
Conexant HCF 56K Speakerphone

Модель:
Conexant HCF 56K Speakerphone PCI Modem
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90, K56flex
Производитель чипсета: Rockwell

Вот бывают же на свете чудеса! Два модема, один производитель, один чип, а результаты диаметрально противоположные. Честное слово. Вот смотрите. Опознается и инсталлируется **Conexant HCF 56K Speakerphone PCI Modem** без проблем и сразу готов к работе (не надо копаться в настройках, установки по умолчанию в нем великолепны!). Инструкция написана по-английски, но не менее подробно, чем у предыдущего модема. Динамик немного пискляв, но долго слушать его не приходится, потому что **Conexant HCF 56K Speakerphone PCI Modem** «ловит хост» максимум со второй попытки, причем очень аккуратно и быстро. Более того, модем ни разу не оборвал соединение (!) и исправно находился на линии по часу и более. За такое удовольствие надо, увы, чем-то расплачиваться, и в случае рассматриваемого модема жертвой стала скорость: максимальная (она же средняя) скорость соединения — 19200 bps при стабильном уровне cps. В общем, если вы в большей степени пользуетесь IRC, чем онлайновыми играми, этот модем для вас. Если нет, читайте дальше.

Дальше на очереди у нас был один-единственный модем от **Genius** — GM56PCI-L 56K Data/Fax/TAM Modem (TAM — это не Total Annihilation Modem, а Telephone Answering Machine). Genius — фирма веселая: то с дизайном что-то выкинет, то с цветом... Это, наверное, от того, что ориентирована она в первую очередь на рынок компьютерных развлечений. Тем не менее все эти мышки, джойстики, акустические системы совсем даже не игрушечные, а вполне настоящие и не менее функциональны, чем их старшие товарищи. Протестированный нами модем это не то что доказал, а просто возвел в ранг аксиомы.

Модель:
GM56PCI-L 56K Data/Fax/TAM Modem
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90 и K56flex
Производитель чипсета: Lucent



Genius GM56PCI-L 56K

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Что означает показатель cps, и как узнать его величину у моего модема?

Величины bps и cps соотносятся примерно так же, как значения веса брутто и нетто у других товаров. Показатель bps, присутствующий в техническом описании модема, показывает максимальную скорость соединения, выраженную в количестве бит, которые модем в состоянии передать за секунду (в идеальных условиях работы). В теории (и даже подчас на практике) этот уровень достижим, но в наших условиях это случается довольно редко. К тому же фактическая скорость, на которой модем пользователя обменивается данными с модемом хоста, вовсе не остается неизменной на протяжении всего сеанса работы, и может как существенно понижаться, так и снова увеличиваться. Большинство же коммуникационных программ информируют пользователя только лишь о скорости на момент установки соединения, никак не показывая ее колебания. Величина же cps (characters pro second, количество знаков в минуту) отражает текущую скорость передачи в байтах (1 байт = 8 бит, 1 байт отводится для представления одного символа из 256 стандартных; такой метод измерения скорости имеет свои корни в старых протоколах передачи данных). Так как при этом учитывается не только информация, полезная конечному пользователю, но и отчасти служебная, необходимая для разметки блоков пересылаемых данных и т. п., cps объективно отражает процесс передачи. По своей природе величина cps не может быть точно задана, поэтому вы не найдете этот показатель в документации на модем. Если у вас есть желание составить представление о величине cps вашего модема, воспользуйтесь ftp-клиентом, диагностирующим текущую скорость передачи.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Как узнать, какой из протоколов пересылки файлов поддерживает мой модем?

В отличие от протоколов связи, протоколы пересылки файлов реализуются не на уровне аппаратного обеспечения модемов, а на более высоком уровне — в коде коммуникационных программ. Более или менее известных протоколов насчитывается около полутора десятков, начиная с доисторических Xmodem и Kermit и заканчивая высокоскоростным Bimodem. Обычно любая программа связи поддерживает несколько наиболее популярных из них — и непременно Zmodem среди них. Хотя этот протокол и не является самым быстрым из существующих, он получил самое широкое распространение за свою пятнадцатилетнюю историю благодаря некоторым новаторским решениям. Во-первых, в этом протоколе используется потоковый метод передачи данных без остановки после каждого сбойного блока, во-вторых, он лучше других протоколов использует возможности аппаратной коррекции, и, в-третьих, он позволяет восстанавливать оборванный сеанс передачи. С другой стороны, если передача осуществляется по высококачественному каналу, то имеет смысл попробовать устанавливать сеанс с помощью быстрых протоколов Bimodem и HyperProtocol. Так что поэкспериментируйте с вашей коммуникационной программой, только не забудьте, что оба участника связи должны использовать один и тот же протокол.

Что такое SoftModem?

Первый признак softmodem'а — он всегда внутренний, и на этой фразе сторонники внешних модемов могут успокоиться. А теперь несколько более подробное объяснение.

Раньше все модемы содержали в себе DSP (Digital Signal Processor) и управляющий процессор (например, i80186). Большинство солидных модемов делается так и до сих пор. Но в последнее время из-за существенного возрастания мощности CPU ряд производителей решил





U.S. Robotics 56K Winmodem

Во-первых, скорость установления соединения неуклонно росла, и итоговый средний показатель составил 26400 bps. Во-вторых, модем практически перестал отключаться, по крайней мере с первые 40–50 минут. В-третьих, **GM56PCI-L 56K** умудрялся соединяться при любых условиях, включая самые «горячие» часы и загруженные линии. Причем cps заметно не падал никогда. В дальнейшем мы использовали этот модем как некий контрольный, проверяя связь в тех случаях, когда другие модемы соединяться отказывались. **Genius GM56PCI-L 56K** — наш выбор!

Смена iNet-провайдера

Существует еще один метод улучшения коннекта — смена провайдера. Хотя в ряде запущенных случаев все фиолетово и коннект с любым модемным пулом бывает либо плохой, либо просто никакой, не стоит думать, что ситуация неизменяема. Практика показывает, даже если модемные стойки находятся на одной и той же цифровой АТС, тем не менее, может быть, из-за различий в модемах или их настройках с «той» стороны качество коннекта от провайдера к провайдеру порой существенно различается. Так что если после очередного сообщения connection lost вы с воплями прыгаете по комнате и стучите клавиатурой по столу, может быть, стоит задуматься о том, чтобы попробовать поменять провайдера? Даже если имеющийся у вас — халявый... Ведь зачем вам такая халява, через которую все равно толком даже серфить нельзя, не говоря уж о том, чтобы играть?

Модем пришел к нам в коробочке, сильно смахивающей на мышиные упаковки того же Genius, — маленькой и пестрой. Внутри оказался такой же крохотный модемчик — как ни странно, не программный, а вполне даже полновесный. Определился и установился **GM56PCI-L 56K** с лету, не в пример некоторым другим. На диске, кроме драйверов, была небольшая кучка софта, в т. ч. обеспечение для уже упомянутой Telephone Answering Machine, однако ничего выдающегося найти не удалось. Но не в этом дело... Сначала **GM56PCI-L 56K** показал не самые выдающиеся показатели, соединяясь на 16800-19200 и обрывая связь через 10–15 минут. Но какой-то внутренний голос подсказал нам, что выводы делать рано. После применения классического метода «выйти и зайти заново» модем начал творить чудеса.



U.S. Robotics 56K X2

Следующие три модема от **3COM** — Courier, US Robotics 56K x2 и US Robotics 56K Winmodem. Ни в каких комментариях репутация этой фирмы не нуждается, а ее продукты пользователи любят не за модное название, а за реальное качество (не всегда, кстати, присутствующее). Так или иначе, модемы 3COM позиционируются в сегменте полупрофессиональной техники. Зачастую провайдеры используют именно их в своих модемных пулах.

Модель:
U.S. Robotics 56K Winmodem
Тип: внутренний
Шина: ISA
Протокол: V.90 и X2
Производитель чипсета: US Robotics

Модем как модем. Точнее, как обычный старый добрый Sportster, причем не только внешне, но и по результатам работы. «Софтовость» этого модема практически не чувствуется, работа системы не затормаживается, и процессор не перегревается. Установка прошла без проблем (к **U.S. Robotics 56K Winmodem**, как, впрочем, и большинству имеющихся на рынке современных модемов от 3COM, прилагается стандартный компакт-диск с кучей драйверов, среди которых с высокой вероятностью пользователь найдет драйвер и для своего конкретного модема). К сожалению, ничего другого полезного на CD-ROM не оказалось, но мы к этому уже привыкли за последние годы.

Итак, в ходе испытаний модем **U.S. Robotics 56K Winmodem** показал, что, во-первых, он одинаково хорошо работает как с V.90, так и с родным протоколом X2. Во-вторых, у модема нет проблем с установлением соединения — **U.S. Robotics 56K Winmodem** делает это быстро, со средним уровнем в 24000 bps. Но дальше начинался кошмар. Раз за разом мы наблюдали картину постепенного и неуклонного падения cps, после чего следовал дисконнект; средняя продолжительность нахождения на линии составила чуть больше 5 минут. Работать, как вы сами понимаете, в таких условиях было невозможно, хорошо хоть **U.S. Robotics 56K Winmodem** деинсталлировался из системы без проблем, потому как некоторые модемы любят оставлять после себя трудновыводимые «пятна».

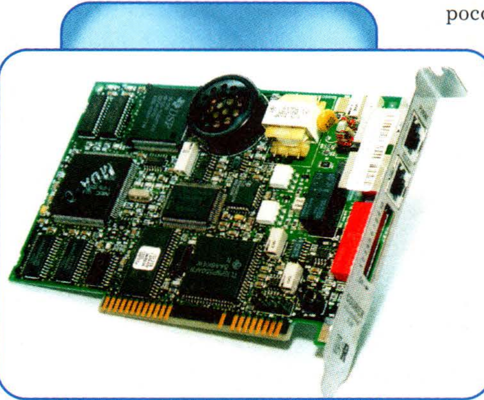


Модель:
U.S. Robotics 56K X2
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90 и X2
Производитель чипсета: US Robotics

Отличается от предшественника только шиной и полнофункциональным процессором на плате, что вроде бы и прогрессивно, но всю картину смазала история с инсталляцией. На прилагаемом компакт-диске драйверы обнаружены не были, пришлось тормошить производителя и скачивать новые, после чего установка завершилась успешно. В целом модем работал почти так же, как и предыдущий, с той только разницей, что держался на линии примерно раза в 2 дольше. Ну, еще динамик громкий, что по ночам раздражает. А так — ничего выдающегося.

Модель:
Courier V.Everything V.34
Тип: внутренний
Шина: ISA
Протокол: X2, v.34
Производитель чипсета: US Robotics

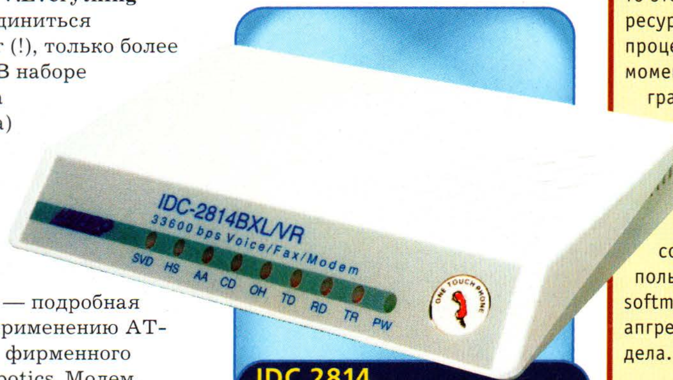
Странно, очень странно. Модемы из серии Courier были и остаются завсегдатаями группы лидеров, и рассмотренный нами модем лишний раз это подтвердил. Остается непонятным, зачем продолжать выпускать в 2000 г. модель, которая, во-первых, основывается на морально устаревшей шине и, во-вторых, без поддержки ставшего де-факто стандартом протокола V.90? Ну да ладно, это лирика. А на деле **Courier V.Everything V.34** не вызвал за все время теста ни единого упрека в свой адрес. Инсталляция прошла как по маслу: модем соединялся сразу и надолго (обрыва связи не наблюдалось ни разу); средний bps соединения — 28800, cps тоже на уровне. Единственная проблема возникла, когда во время тестирования по передаче файлов **Courier V.Everything V.34** не смог соединиться с другим Courier (!), только более ранней модели. В наборе (весьма и весьма немалая коробка) с модемом поставляются тонны печатной продукции — как полезной, так и не очень. В числе прочего — подробная инструкция по применению AT-команд с учетом фирменного диалекта US Robotics. Модем, конечно, не дешевый и частично устаревший, но свою цену он окупает с лихвой.



Courier V. Everything V. 34

От компании **INPRO**, производителя самых русифицированных, если можно так выразиться, модемов, на нашем конкурсе выступала модель IDC 2814. INPRO стоит особняком среди прочих производителей модемов, потому что поддержка всех прелестей российских телефонных линий (точнее, борьбы с этими прелестями) заложена в ее продукты изначально. Модемы IDC с успехом используются как в крупных городах с перегруженной телефонной сетью, так и в глубинке, где связь есть, но характеристики сигнала в линиях не выдерживают никакого сравнения со стандартными.

Модель:
IDC 2814
Тип: внешний
Шина: портуется к COM
Протокол: V.90, K56flex
Производитель чипсета: Rockwell



IDC 2814

Модем пробудил в нас легкую ностальгию уже одним своим видом — он напоминал что-то из эпохи, когда телевизоры

ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

для удешевления модемов изъять из него ряд деталей, например управляющий процессор, а иногда и DSP тоже, и переложить их функции на центральный процессор. К чему приводит такое решение? В общем-то особенно ни к чему плохому, если использовать модем только для путешествия по Web'у. Другое дело, что чрезмерная загруженность CPU может привести к зависанию или глюкам модема из-за того, что функции, традиционно выполняемые «начинкой» модема и переложенные на центральный процессор, в большинстве своем не допускают никаких задержек — как только стормозили, тут же потеряли данные, что приводит к resend'ам, ретрейнам и просто disconnect'ам. Причем в случае отсутствия в модеме лишь управляющего процессора нагрузка на CPU незначительна, если же он трудится и за DSP, то это может отнимать до 30% ресурсов маломощного процессора. Из положительных моментов — при наличии грамотно написанного драйвера теперь можно требовать от модема таких вещей, которые были традиционно не реализованы, например изменять скорость соединения по желанию пользователя. И конечно, softmodem'ы проще поддаются апгрейду — сменил драйвер и все дела.



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Я слышал, что «прошивку» Flash-памяти модема можно заменить на программу от другого производителя. Могу ли я таким образом апгрейдировать свой модем при помощи другого, более нового, но другой фирмы?

Совместимость модемов в первую очередь зависит от чипсета, на котором они построены, а так как типов микросхем не так уж и много, предпринять подобную попытку апгрейда можно. Дело в том, что большинство сегодняшних производителей модемов используют чипы не собственной конструкции, а разработанные компанией Rockwell. На одних и тех же микросхемах подчас строятся как дорогие модели brandname, так и дешевые и менее качественные модемы. Конечно, разница между ними заключается не только в качестве используемого программного обеспечения, но попытка переписать Flash с помощью кода другого производителя может принести свою пользу. Опять-таки в случае неудачи вы всегда можете вернуться к прежнему состоянию. Так что если ваш модем и тот, программой которого вы собираетесь воспользоваться, построены на однотипных чипсетах — дерзайте, но помните, что установка прошивки от Courier на модем Motorola вряд ли увенчается успехом.

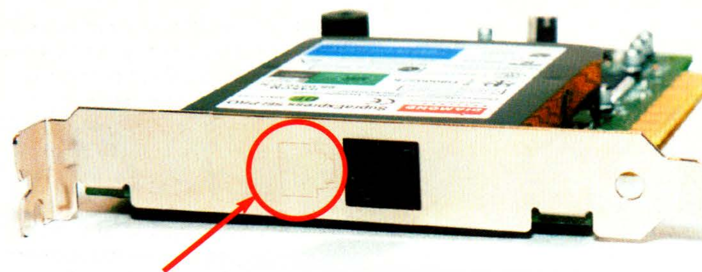
А как определить, можно ли вообще апгрейдить мой модем?

Наиболее простой способ — запустить программу для загрузки Flash-прошивок. Обычно эти программы лежат на прилагаемом к модему CD, и их также можно взять с сайта производителей. Во многих случаях такая программа сразу при запуске определяет и сообщает — можно что-либо грузить в модем или нельзя. Если у вас все же остались сомнения, можете выгрузить содержимое Flash из модема и тут же попробовать записать обратно.

Какой протокол коррекции ошибок лучше работает на отечественных телефонных линиях — MNP или v.42?

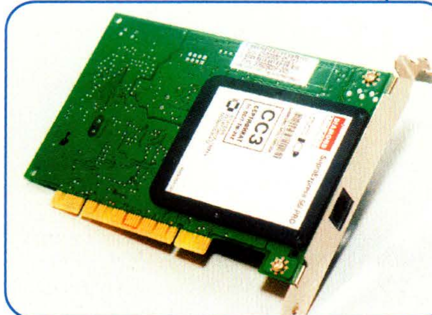
MNP по сути является целым семейством протоколов коррекции ошибок. Все они разработаны компанией Microcom и являются стандартом в коррекции

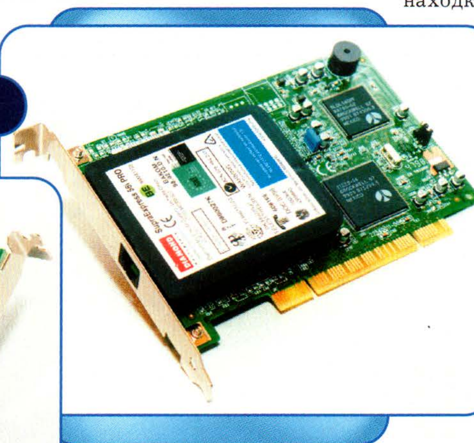




Телефон сюда не воткнешь.

Diamond SupraExpress 56e/I PRO





«Горизонт» еще обделывали панелями под шпон, а холодильники занимали половину кухни. Да, дизайн **IDC 2814** заметно архаичен, но вместе с тем наводит на мысль о надежности и солидности — железный корпус, строгая передняя панель, классическая «компьютерная» окраска... Скажем сразу — надежность модем показал и в работе. Установка не вызвала проблем; прилагаемое программное обеспечение мы не устанавливали (это был печально известный пакет Bitware) и приступили к тестированию.

Как к удаленному модему, так и к пулу провайдера **IDC 2814** стабильно коннектился через раз, после соединения выдавал среднюю скорость около 16800 bps, что, конечно, недостаточно для полноценной работы с WWW или онлайновой игрой, но при этом не «ронял» линию, а терпеливо и не торопясь выполнял все, что от него хотели. На наш взгляд, идеальное применение **IDC 2814** — работа в удаленных местах с неустойчивой связью либо использование модема для работы исключительно с электронной почтой или ФИДО, ну и для поддержки игр, допускающих модемное соединение.

Самая большая группа модемов в нашем тесте представляла собой продукцию компании **Diamond**. Diamond — компания солидная и поделками обычно не занимается, те же видеокарты ее производства были и остаются одними из лидеров на рынке. Кроме того, в последнее время фирма прославилась своими весьма альтернативными дизайнерскими находками, радующими глаз пользователя.

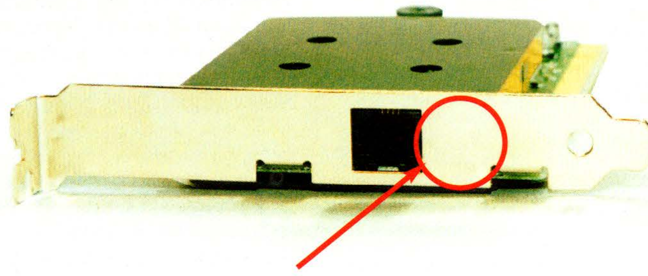
В общем, компанию Diamond мы очень уважаем... точнее, очень уважали до начала теста. Мы проверили 4 модема: Diamond SupraSST 56i PRO DF, Diamond SupraExpress 56e/I PRO, Diamond SupraMax 56K и Diamond SupraMemory Express 56e. Два из них — внутренние, два — внешние.

Модель:
Diamond SupraExpress 56e/I PRO
Тип: Внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

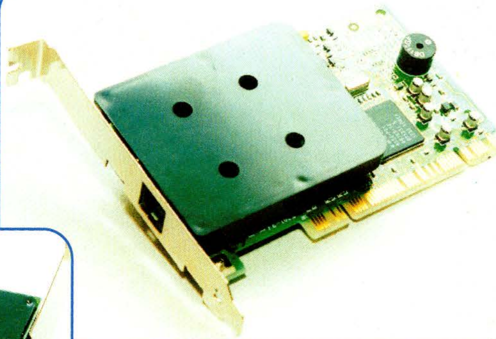
Плата модема выглядела нетривиально, насколько это можно сказать про внутренний модем: с двух сторон ту часть платы, на которой находятся основные компоненты схемы, закрывали два черных пластмассовых колпака неизвестного назначения. То ли тем самым инженеры пытались спасти модем от оседания пыли, то ли пластмасса обладала неизвестными изолирующими свойствами — объяснения

Модем	Производительность	Тип	Средняя скорость	Внешний вид	Установка
Creative Modem Blaster V90 DI5660	Creative DSI	Внутренний	16800	4	5
Modem Blaster DI5655	Creative DSI	Внутренний	19200	4	5
ACORP A-56IRW	Acorp	Внутренний	21600	4	3
Conexant HCF 56K	Acorp	Внутренний	19200	4	5
GM56PCI-L 56K	Genius	Внутренний	26400	5	5
U.S. Robotics 56K Winmodem	3COM	Внутренний	24000	4	5
U.S. Robotics 56K X2	3COM	Внутренний	24000	4	2
Courier V.Everything V.34	3COM	Внутренний	28800	3	5
IDC 2814	INPRO	Внешний	16800	3	5
Diamond SupraExpress 56e/I PRO	Diamond Multimedia	Внутренний		5	5
SupraSST 56i PRO DF	Diamond Multimedia	Внутренний	16800	5	5
Diamond SupraMemory Express 56e	Diamond Multimedia	Внешний	36600	5	5
Diamond SupraMax 56K	Diamond Multimedia	Внешний	36600	5	1
D Link DFM-560IS+	D Link	Внутренний	21600	4	5
D Link DF M-560E	D Link	Внешний	21600	4	5





Полная аналогия с предыдущим, только заготовка для дырки поменьше.





Diamond SupraSST 56i PRO DF

в инструкции мы не нашли. Скорее всего это являлось защитой от пользователей, которые, разуверясь в способности Diamond SupraExpress 56e/I PRO заработать в заводской конфигурации, кинутся перепаивать схему... Да, этот модем отказывается даже инсталлироваться со своим родным драйвером, отвергая его напрочь. Перепробовав несколько драйверов для других модемов от Diamond, мы нашли один, с которым Diamond SupraExpress 56e/I PRO работать не отказался, но при этом он ни разу не смог соединиться не только с модемом провайдера, но и просто с удаленным модемом. Поэтому, увы, ничего о его скорости и надежности сказать нельзя...

Модель:
SupraSST 56i PRO DF
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

Мы достали из упаковки модем SupraSST 56i PRO DF, и нам сразу стало плохо: перед нами лежала такая же плата, что и в прошлый раз, увенчанная таким же черным «бутербродом»... Скрепя сердце, мы установили модем в корпус и включили компьютер. Каково же было наше удивление, когда Windows запустила мастера установки, абсолютно точно определила модель модема и даже удовлетворилась прилагавшимся к SupraSST 56i PRO DF драйвером! Полные радостных надежд, мы начали испытывать соединение. Увы, увы... Здесь SupraSST 56i PRO DF повел себя не намного лучше прошлого подопытного. Соединиться с провайдером ему удавалось крайне редко, да и то с невысокой скоростью (до 16800 bps), причем коннект обычно длился минуту-полторы, после чего модем безжалостно ронял линию. Справедливости ради надо заметить, что с удаленным модемом SupraSST 56i PRO DF соединялся нормально, и обмен файлами не срывался. Да, еще и громкость динамика слишком низка... Что ж, может быть, внешние модемы Diamond исправят общую картину?

Модель:
Diamond SupraMemory Express 56e
Тип: внешний
Шина: портуется к COM
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

Красиво! Модем Diamond SupraMemory Express 56e — зеленая коробочка, основанием которой является прямоугольная трапеция. На передней панели — несколько светодиодов

Установка коннекта	Ретрейн	Стабильность cps	Время до разрыва	Цена (USD)	Взвешенная оценка	Предоставленно компанией
4	5	5	3	33.0	77.3	TechMarket
4	5	5	4	33.0	94.1	TechMarket
3	4	3	2	22.0	70.2	TechMarket
5	4	4	5	30.0	97.0	TechMarket
5	5	5	4	26.0	137.3	TechMarket
4	2	2	2	54.0	78.0	Trank-M
4	3	3	3	45.0	82.8	TechMarket
5	5	5	5	155.0	152.6	Trank-M
5	5	5	5	72.0	89.0	TechMarket
1				46.0	0.0	Diamond
2	2	3	1	35.0	47.9	TechMarket
1	5	4	5	100.0	164.7	Diamond
3	1	1	1	76.0	69.5	Diamond
4	4	5	4	30.0	102.6	D-Link
4	4	5	5	70.0	109.1	D-Link

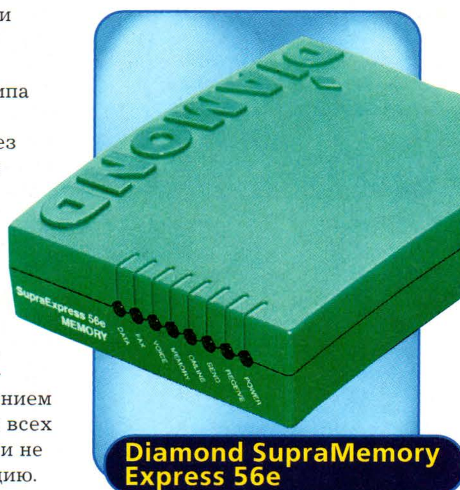
ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

де-факто. Несмотря на то, что самым известным является протокол MNP5, прогресс не стоит на месте, и опубликована уже его десятая версия. А вот v.42 является официальным стандартом ITU-T, который включает в себя поддержку протоколов LAP-M, MNP2, MNP3 и MNP4 для обеспечения обратной совместимости со старыми модемами. Если же вы имели в виду протокол MNP5, то он описывает не механизм коррекции ошибок, а процесс динамического сжатия передаваемой информации (до 100%). В этом случае его конкурентом является не v.42, а v.42bis — аналогичный стандарт от ITU-T. Как показывает практика, v.42bis справляется со сжатием в полтора-два раза лучше, чем MNP5. Этим и обусловлена его поддержка всеми модемами, предлагаемыми сегодня на рынке.

Я заменил мой старый модем на более современный, и оказалось, что он работает с другими AT-командами, хотя оба модема являются Hayes-совместимыми.

Набор AT-команд, разработанный много лет назад компанией Hayes, уже давно стал основным языком командного режима современных модемов. Однако базовый набор команд этого языка, то есть то подмножество, которое должен поддерживать любой модем, претендующий на статус Hayes-совместимого, постепенно расширялся, может отличаться у модемов разных лет выпуска. Более того, большинство производителей модемов (не чипсетов для них!) стремятся повысить эффективность управления своими продуктами при помощи добавления к базовому своего собственного, фирменного набора команд (яркий пример этому — US Robotics). В результате дело доходит до того, что одна и та же команда может провоцировать различные модемы на различную реакцию. К сожалению, далеко не все фирмы снабжают свои модемы полным руководством по используемым в них командам, а зачастую даже оставляют некоторые команды незапротоколированными. Поэтому наш совет — для получения полного руководства по управлению своим модемом не поленитесь обратиться не только на официальный сайт производителя, но и в Web- и usenet-конференции, посвященные эксплуатации модемов.

с комментариями, понятными любому начинающему пользователю, а не только модемщикам со стажем — типа «Line», «Data».
Заинсталлировался модем без проблем. Тест на соединение с удаленным модемом тоже был успешно пройден.
Но вот когда дело коснулось выхода в Internet, результаты оказались несколько неоднозначными. Дело в том, что у Diamond SupraMemory Express 56e — явные проблемы с установлением соединения (увы, всегда и на всех линиях), и никакие настройки не смогли исправить эту ситуацию. Дозвон в течение 20–30 минут на абсолютно свободной линии оказался совершенно обычной процедурой... Зато, когда Diamond SupraMemory Express 56e присоединялся-таки к модему провайдера, все прежние издержки окупали себя:



Diamond SupraMemory Express 56e

Технология передачи данных по коммутируемой линии уперлась в физическую границу, которую нельзя преодолеть современными аппаратными средствами. Так что 56К с большой долей уверенности можно считать пределом, за который аналоговые модемы никогда не выйдут. Представители отрасли открытым текстом говорят о том, что будущее за цифровыми модемами. Но переход на них зависит от телекоммуникационных компаний, то бишь от МГТС у нас.

средняя скорость соединения составила 36600 bps, временами удавалось соединиться на 39000 и выше. Устойчивость к обрыву соединения оказалась тоже внушающей доверие: Diamond SupraMemory Express 56e рвал связь очень редко, а продержаться на линии час-другой не составило для этого модема никакого труда. В общем, давать рекомендации по Diamond SupraMemory Express 56e сложно. Если вы уверены, что у вас хватит терпения на бесконечный дозвон, то сможете насладиться быстрой связью. Если нет, то, вероятно, вы успеете за тот же промежуток времени скачать на более медленном модеме больше информации за счет оперативного подключения.

И, наконец, венец модемов от Diamond — Diamond SupraMax 56K.



Diamond SupraMax 56K

Модель:
Diamond SupraMax 56K
Тип: внешний
Шина: USB
Протокол: V.90
Производитель чипсета: Rockwell

Безусловно, самый красивый из всех протестированных модемов. Через маленький округлый корпус из полупрозрачной синей пластмассы проглядывают контуры платы и напаянных деталей, на верхнюю панель выведено несколько красных лампочек. В общем, как вы, наверное, уже себе представили, перед нами оказался явно аксессуар для iMac'а. Итак, мы воткнули кабель USB в разъем модема и запустили компьютер... Как ни странно, модем не обнаружился (обычно поиск новых USB-устройств никаких проблем не вызывает). На всякий случай был переустановлен свежайший драйвер USB для материнской платы (хотя он же там и стоял до начала теста), но эффекта это не принесло. Что ж, мы запустили с приложенного к модему CD-ROM'а программу с манящим названием Install. Программка шустро застрекотала сидюком и винтом, между делом информируя нас о том, что она добавляет в систему, после чего благополучно зависла — намертво и вместе со всей системой. Ничего не поделаешь, мы нажали кнопку Reset и... столкнулись с малоприятным фактом, что диска C: в системе нет (кстати, на нем же хранились результаты предыдущих тестов...). Это было обидно и досадно, но Diamond SupraMax 56K так заманчиво мигал из синего пластика своими глазками, что эксперимент повторили. На этот раз подвисший инсталлятор удалось убить без перезагрузки системы, и модем можно было считать установленным. К сожалению, большого прока в том не было: модем продемонстрировал два достоинства и два убивающих их недостатка. К плюсам мы отнесли относительно быстрое соединение и скорость выше среднего (средний показатель приближался к 36000). Но, во-первых, модем ронял линию с периодичностью в 3–4 минуты, а во-вторых, он просто банально зависал, гасил свои огоньки и отказывался оживать до перезагрузки системы. Нет, мы понимаем, что дело не в самом модеме, а в криво написанных USB-драйверах, но покупателю-то от этого не легче. Наша рекомендация: подождите исправленной версии драйверов. А вообще USB — это правильное решение.

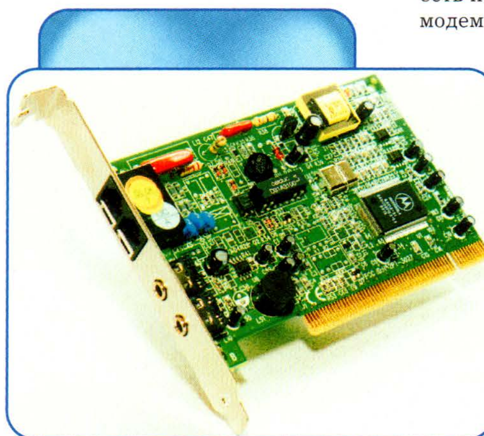
Кстати, вдохновленные внешним видом, мы втыкали этот модем еще в редакции, до начала тестирования, как только получили. При подключении



D Link DF M-560E

к USB-порту Windows тут же его заметила и предложила поискать и поставить подходящие драйверы. Когда мы вежливо отказались, нажав кнопку Cancel, то окно установки, не долго думая, зависло и висело так до перезагрузки системы. Так что есть подозрение, что USB-модемами пока надо пользоваться с осторожностью.

Напоследок мы протестировали два модема производства **D-Link**. Эта компания, если кто не знает, посвятила свою деятельность созданию качественного коммуникационного оборудования, в первую очередь — сетевого, так что модемы в принципе не являются ее приоритетной сферой деятельности. Тем не менее продукты получились что надо.



D Link DFM-560IS+

Модель:
D Link DFM-560IS+
Тип: внутренний
Шина: PCI
Протокол: V.90, K56flex
Производитель чипсета: Rockwell

Внутренний модем с поддержкой голоса. Выполнен



аккуратно, инсталлируется и эксплуатируется без проблем. К нему прилагается компакт-диск с некоторыми не очень нужными коммуникационными программами (в самом деле, мы же все равно будем пользоваться привычными Advanced Dialer, WinFAX и CuteFTP). D Link DFM-560IS+ неплохо соединяется и правильно различает сигналы в линии, за что ему честь и хвала. Средняя скорость установления соединения оказалась на уровне 21600, при этом выше 28800 этот показатель так ни разу и не поднялся. Модем очень хорошо держит уровень cps — почти по физическому максимуму на протяжении всего коннекта. Связь иногда обрывается, но 30–45 минут (обычно больше) спокойной работы вам обеспечены. Мы порекомендуем этот модем в первую очередь тем людям, которые знают, что будут связываться с удаленными модемами, также от D-Link, потому что в этом случае вам гарантированы более высокая скорость и высочайшая стабильность связи.

Модель:
D Link DF M-560E
Тип: внешний
Шина: портуется к COM
Протокол: V.90, K56flex
Производитель чипсета: Rockwell

Внешний аналог предыдущего модема: почти все показатели у них совпали. Это касается и времени соединения, и начальной скорости — разве что внешний вариант еще более устойчив на линии и за все время испытаний разорвал связь всего пару раз, да и то после часа работы. Красивый, стильный корпус в темных тонах одинаково хорошо смотрится как на рабочем столе, так и под ним, т. к. светодиоды горят достаточно ярко.

Что нас ждет?

Завершать материал положено обзором перспектив. А какие, собственно, перспективы есть у модемов на сегодняшний день? Технология передачи данных по коммутируемой линии уперлась в физическую границу, которую нельзя преодолеть современными аппаратными средствами. Так что 56К с большой долей уверенности можно считать пределом, за который аналоговые модемы никогда не выйдут (если бы заветные 56 были бы еще и дуплексом...). Есть определенные наработки, например технология от Diamond, в которой задействуются два телефонных канала наподобие известного подключения по радиоканалу с использованием медного кабеля, когда запрос провайдеру идет по одному каналу, а ответ на посланный запрос — по другому. В этом случае максимальная пропускная способность, как нетрудно подсчитать, удваивается. Однако заиметь второй телефонный канал представляется в наших реалиях маловероятным, если только вы не соблазните соседа (или соседку). Представители отрасли открытым текстом говорят о том, что будущее за цифровыми модемами. Но переход на них, к превеликому нашему сожалению, зависит не от производителей модемов, а от телекоммуникационных компаний, которые не спешат перейти на новое оборудование. Но давайте смотреть в будущее с оптимизмом — когда-нибудь и на нашей АТС будет праздник! А пока следите за нашими новостями: если мы обнаружим идеально подходящий для российских линий модем, мы непременно о нем расскажем. MG

P.S. Ну и, на крайняк, всегда остается возможность поиграть в обычную, не онлайновую, игру без использования сети, но про эти игры — весь журнал.

Редакция выражает свою признательность за предоставленное оборудование и доступ в Internet следующим компаниям:

D-Link www.dlink.ru
Diamond Multimedia www.diamondmm.ru
TechMarket www.techmarket.ru
Trank-M www.trankm.ru
Postman www.aha.ru

Железные новости

В этом выпуске, пожалуй, больше всего новостей пришлось на долю multimedia и звука. Хотя встречается и такая экзотика, как возрождение древнего компьютера Amiga.



Как сказал один мудрый человек,

мыши делятся на два сорта — мыши от Logitech и плохие мыши. Компания еще раз доказывает свой высокий престиж, приступив к выпуску нового продукта (правда, на этот раз не совсем мышки... точнее, не только мышки) — **Logitech Cordless iTouch Keyboard & Mouse.** Великолепный набор практически без единого изъяна оправдывает до последней копейки потраченные на него деньги (стоит удовольствие, правда, немало — около $110). Клавиатура прочна и приятна на ощупь, оснащена большим количеством дополнительных функциональных кнопок для быстрого запуска приложений. Эргометричный дизайн позволяет ладоням рук покоиться на клавиатуре под естественным углом, благодаря чему пользователь не устает. Более того, наклон панели Logitech Cordless iTouch Keyboard рассчитан так, чтобы локти лежали на ручках кресел и не затекали! Как вы, наверное, уже поняли из названия, и клавиатура, и мышка сделаны беспроводными. Маленькая мышка удобно ложится в ладонь, а ее навигационное колесико оказывается как раз под пальцами. Вот, собственно, и залог успеха — вроде никаких принципиальных новшеств, а насколько отличается от продукции большинства конкурентов!

Новая альтернатива PC?

Компании Nokia и Intel объявили о начале сотрудничества в области разработки нового устройства для выхода в Internet при помощи телевизионного оборудования. Заложенная в его основу технология позволит телевещательным компаниям обеспечить своим пользователям доступ как к принципиально новым, связанным с Internet телевизионным сервисам, так и к стандартному набору имеющихся служб Internet. В совместном проекте будут использованы как собственные наработки Intel и Nokia, так и различные открытые стандарты и спецификации, в т. ч. цифровое телевещание (DVB) и спецификации ATVEF (совет разработчиков Advanced Television Enhancement Forum), которые позволяют использовать существующие протоколы Internet для передачи данных путем их включения в поток видеоданных, а, кроме того, основаны на мультиплатформенном принципе. Таким образом, пропадает потребность в дополнительной сетевой проводке или использовании телефонных линий. Что самое интересное, операционной системой нового устройства выбран Linux, а для просмотра WWW будет использоваться броузер Mozilla. Что ни говори, последнее время Intel удивляет своими решениями не только нас, но и себя...

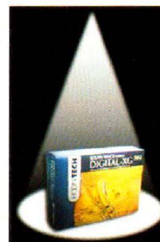
Иным путем

собирается пойти Microsoft. Многие, наверное, уже слышали о разработках в области технологии передачи данных по обычным электрическим сетям. В конце прошлого года компания Intelloin Corp., развивающая эту технологию, подписала стратегическое соглашение с Microsoft о лицензировании способа использования электромагистралей в качестве канала связи с пропускной способностью около 1 мегабита в секунду. Лицензия включает весь перечень технологий от Intelloin: транспортный протокол, ортогональное мультиплексирование с разделением частот и ряд других. Примечательно, что обычная электропроводка сможет выступать теперь и как внешняя шина для периферийных устройств компьютера, и как скоростной внешний канал, достаточно широкий для передачи аудио- и видеоинформации. Кроме того, в эту же систему могут быть включены разнообразные контрольные и управляющие устройства — чем не электронный дом, о котором Гейтс поведал в своей книге? Налицо прямая конкуренция не только Internet-провайдерам, но и теле- и радиовещательным компаниям. Про конкретные сроки реализации опытных проектов ничего не говорится; что, впрочем, не означает, что они уже не подготавливаются. В любом случае предложение крайне заманчиво — знать бы только, через сколько лет РАО ЕЭС подключится к электро-Internet.

Новое имя на фронте звуковых карт

появилось в последнее время. Новое ли? Профессиональные музыканты, использующие в своей работе компьютер, наверняка знакомы с продукцией **Hoontech** — небольшой корейской формы, занимавшейся всю свою историю производством высокопрофессиональных (и очень недешевых) звуковых карт класса high-end (например, ST 128 DDMA или ST Digital Audio). Однако повсеместная тенденция нисхождения мэтров на широкий потребительский рынок, явно проявляющаяся в последние годы, коснулась и отрасли компьютерного звука. Hoontech выпустила на массовый рынок новую серию недорогих звуковых карт с цифровыми выходами, рассчитанных на обычных потребителей, начав с дочерних плат для SoundBlaster Live и SoundBlaster Live!Value. Последней новинкой оказалась карта Hoontech Soundtrack YMF 744 Digital-XG (как явствует из названия, собранная на чипе YMF 744 от Yamaha). Новая карта предусматривает такие интерфейсы ввода-вывода, как коаксиальный и оптический, а также AES/EBU. Она поддерживает в полной мере DirectSound 3D, I3DL2, EAX версий 1.0 и 2.0. А свежие драйверы позволяют одновременно задействовать до 32 каналов 3D-звука! Не присутствуем ли мы при «бархатной революции» в отрасли?







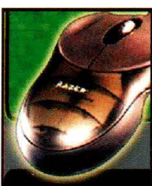
Затянувшийся сериал



с внедрением в жизнь i820, злосчастного долгостроя от Intel, еще не успел забыться, а на наших глазах стремительно промелькнула история создания и практической реализации нового чипсета от VIA Technologies — VIA Apollo KX133. Этот чипсет, поставки которого уже начались более чем дюжине крупнейших производителей материнских плат, в т. ч. FIC, GVC, LuckyStar, призван открыть дорогу на рынок широкому потоку высокопроизводительных плат, специально оптимизированных под процессор AMD Athlon. VIA Apollo KX133 позволяет не только в полной мере использовать мощь процессора Athlon за счет поддержки AGP 4x и памяти, работающей в стандарте PC133, но и производить материнские платы в более компактном форм-факторе. Действительно, если фактическим лидером на рынке процессоров на данный момент является все-таки Athlon, то не грех было пожертвовать средства на разработку системной платы, использующей все его преимущества на 100%. Тем более что спрос на рынке на процессоры AMD Athlon продолжает расти, и многие ведущие производители brand-name компьютеров заявляют о включении основанных на нем машин в свои товарные ряды.

Какое главное требование

к компьютеру выдвигает выходящая на прилавки Quake Arena? Надежная, удобная и чувствительная мышка и новая Razor BoomSlang 2000 — это как раз то, что нужно опытному фрагобойцу для удачной охоты. Единственная техническая характеристика, затмевающая все прочее, — разрешение до 2000 точек на дюйм... Разумеется, мышка использует интерфейс USB (прилагается переходник USB/PS2). Razor BoomSlang 2000 абсолютно симметрична, что позволяет использовать ее как правшам, так и левшам с одинаковым успехом. При этом неудобство, возникающее порой при общении с «двусторонними» мышками, напрочь отсутствует. Плавность, с которой курсор слушается пользователя, просто завораживает. А поставляемый в комплекте с мышкой драйвер содержит в себе гибкую конфигурационную программу, которая позволит вам не только настроить скорость мышки по вашему желанию, но и привязать любые макросы и команды ко всем кнопкам (и колесику) мышки. Даже на случай использования порта PS2 есть опция его разгона (за счет небольшой дополнительной нагрузки на центральный процессор, разумеется). Кроме того, меню настроек легко вызывается и позволяет настраивать чувствительность мыши, не отрываясь от игры.



В журнале Maximum PC

прозвучала сакраментальная фраза — «новые MP3-плейеры плодятся, как кролики». И с этим трудно не согласиться, потому что недавно семейство этих устройств солидно пополнилось. Во-первых, фирма Casio выпустила в продажу MP3-плейер, вмонтированный... в наручные часы. WMP-1V Wrist Audio Player не превышает по размеру обычные спортивные часы от Casio, унаследовав при этом все их знаменитые достоинства — ударопрочность и водостойкость. В них можно загрузить до 30 минут MP3-музыки и... вы когда-нибудь слушали музыку под водой?! Во-вторых, за производство цифровых плейеров, поддерживающих стандарты MP3 и AAA, взялась Texas Instruments, причем не в одиночку, а в сотрудничестве со знаменитым немецким Fraunhofer Institute — организацией, сделавшей для развития цифровой музыки не меньше, чем Dolby Labs, и сформировавшей немало стандартов в области оцифровки и сжатия аудиоинформации. Наконец, в-третьих, фирма Destiny Media предложила на суд пользователей приставку к Gameboy под названием SongBoy, которая превращает эту игровую консольку в полноценный цифровой аудиоплейер. Базовый объем памяти у нее составляет 16 Мбайт, которые можно расширить при помощи дополнительных 32-мегабайтных флэш-карт. При этом во время прослушивания музыки на экран Gameboy могут выводиться обложки альбомов и тексты песен. Стоит эта штучка вполне недорого по меркам MP3-плейеров — около $80.

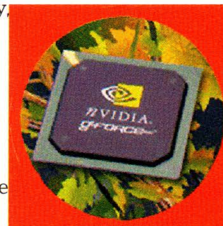




После выхода GeForce 256



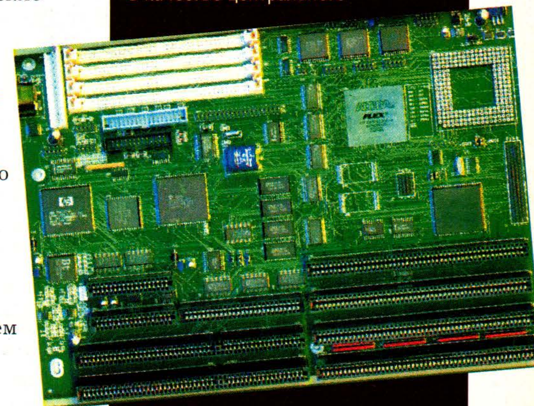
Nvidia остается единственным и бесспорным лидером на рынке трехмерных акселераторов. Видимо, достигнутого компании мало (и это правильно), вот Nvidia и обратила свой взор на совершенно новый для себя рынок звуковых карт. Точнее сказать, предлагаемое компанией решение очень свежо: инженеры фирмы планируют выпуск комбинированных аудио/видеокарт. Что-то такое было в седой древности, во времена первой карты Nvidia — NV1, но графические ускорители тогда только появлялись на свет. Налицо явная попытка компании захватить новые сферы рынка, особенно если припомнить о заключенном не так давно партнерском соглашении с Silicon Graphics. Новые продукты, пока безымянные, Nvidia обещает показать в конце 2000 — начале 2001 гг., а тем временем фирма начала судебный процесс против другого своего давнего партнера — S3 (о лицензировании 5 патентов, касающихся обработки звука). Трудно сказать наперед, насколько успешным будет решение о комбинировании высококлассного видеочипсета с аудиоустройством, т. к. рынок дорогих звуковых карт довольно тесен, а устанавливать на карту с GeForce 256 дешевый звук явно нецелесообразно. MG



Иногда они возвращаются...

особенно когда пользователи уже отчаялись ждать. Кто вспомнит, сколько лет прошло с тех пор, как с рынка персональных компьютеров ушла **Amiga**? Много, очень много. А ведь когда-то, в конце 1980-х годов, именно компьютеры Amiga царили на рынке домашних машин для обработки графики, звука, а также игр. Практически никто из конкурентов не мог сравниться с ними в качестве, да и в скорости. За это преимущество надо было платить, поэтому Amiga был довольно узкоспециализированным компьютером, что и обусловило его поражение. Время от времени всплывали слухи о возрождении Amiga под эгидой той или иной крупной компании, но все они оставались не более чем слухами. И вот наконец нам была показана новая материнская плата, призванная возродить Amiga из пепла, — **BoXeR**. Компьютер, основанный на BoXeR, будет на 100% совместим со старыми моделями Amiga и соответственно со всем накопленным за долгие годы софтом. В качестве корпуса подойдет любой ATX-корпус; в качестве центрального процессора выбран Motorola 68040 или 68060 с тактовой частотой от 25 до 75 МГц, на память отводится 2 DIMM-слота, предусматривается поддержка 2 IDE-винчестеров. Вопрос об использовании операционной системы остается открытым: либо «родная» OS3.5, либо замечательная QNX. Цена пока не определена, но разработчики обещают максимально снизить себестоимость компьютера.

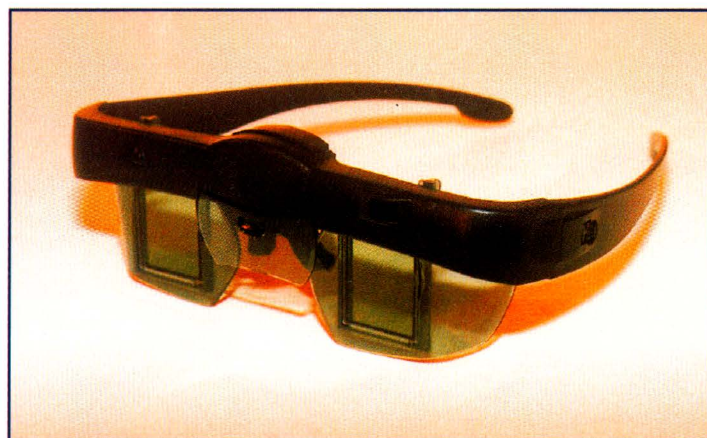




Стереовидение. Компьютерные стереоочки

Алексей Анищенко

ava@sbor.ru FIDO: 2:5030/548.23



Почему мы видим мир трехмерным

Когда вы смотрите на объект, его изображение на сетчатках левого и правого глаза несколько отличаются, поскольку расстояние между зрачками 5–7 см. При этом угол между зрительными осями ваших глаз (воображаемая прямая, проведенная через центр глазного яблока и центр хрусталика глаза) меняется в зависимости от расстояния до объекта. Чем дальше от наблюдателя находится объект, тем меньше угол между зрительными осями. В случае бесконечно удаленного объекта зрительные оси параллельны друг другу, угол между ними равен нулю. Если же объект находится «на кончике носа» — угол между зрительными осями максимален и равен приблизительно 60 градусам.

Анализируя незначительные сдвиги и отличия изображений на сетчатках левого и правого глаза, мозг управляет мышцами, приводящими в движение глазные яблоки, «наводя оптику» обоих глаз так, чтобы изображения объекта находились в центре сетчаток обоих глаз. Определяя угол между зрительными осями, головной мозг получает информацию об удалении объекта от наблюдателя, и таким образом в мозге создается трехмерная картина окружающей действительности. Такой способ определения расстояния называется «метод триангуляции».

Кроме угла между оптическими осями, мозг использует и информацию о фокусировке, то есть о том, насколько необходимо искривить хрусталик глаза, чтобы получить на сетчатке глаза четкое изображение объекта, «навести на резкость». Даже когда человек смотрит только одним глазом, он все равно (хотя и со значительно меньшей точностью и скоростью) может определить, какой из двух объектов находится ближе, путем анализа разницы в фокусировке при «наведении на резкость» на каждом из объектов.

Один из способов создания иллюзии трехмерности

Сфотографируем объект двумя фотоаппаратами, которые находятся на расстоянии 5–10 см по горизонтали друг от друга (как бы «левым» и «правым» глазом). Иллюзия трехмерного изображения возникнет, если левым глазом смотреть только на фотографию, снятую левым фотоаппаратом, а правым глазом — только на фотографию с правого фотоаппарата (для этого опыта удобнее использовать слайды). При этом мозг проанализирует разницу между изображениями на сетчатках правого и левого глаза и сделает вывод о том, что на некотором расстоянии находится «объект». После чего повернет глазное яблоко так, чтобы изображение «объекта» попало в центр сетчатки (для обоих глаз), и «определит» расстояние до «объекта» по методу триангуляции. Глаза при этом все время сфокусированы на плоскую поверхность фотографии или слайда, то есть триангуляция сообщает об одном расстоянии до объекта, а фокусировка — о другом. Мозг большинства людей быстро адаптируется к такой нестандартной ситуации (даже у новичков это занимает не более 1 минуты) и использует при построении трехмерной картины только данные триангуляции.

Все рассмотренные ниже 3D-стереосистемы используют сигнал с выхода обычной SVGA-видеокарты.

Далее рассматриваются только такие компьютерные 3D-стереосистемы, в которых применяется именно указанный выше принцип, то есть тем или иным способом пытаются сформировать и показать одну плоскую картинку левому глазу, а другую — правому. Все рассмотренные ниже 3D-стереосистемы используют сигнал с выхода обычной SVGA-видеокарты, в видеопамяти которой специальным образом формируется картинка, содержащая два (левое и правое) изображения. Будем считать, что эти два изображения, необходимые нам для стереовосприятия, уже готовы. Поговорим о некоторых методах, созданных для того, чтобы каждое из этих изображений можно было видеть только одним глазом.

Прошлое: метод светофильтров

Достаточно древний и малоэффективный метод. Используются очки, в которых левая линза — красный светофильтр, правая — синий светофильтр (anaglyth glasses — анаглиф-очки). Два монохромных изображения объекта (левое и правое) печатаются на листе бумаги (или отображаются на мониторе) поверх друг друга со сдвигом на 5–10 см, левое — красным цветом, правое — синим. Если посмотреть на полученное совмещенное изображение (которое называется anaglyth) через анаглиф-очки, красную часть видимого спектра (левое изображение) не видно правым глазом, синюю (правое изображение) — не видно левым глазом, что и требовалось.

Достоинства

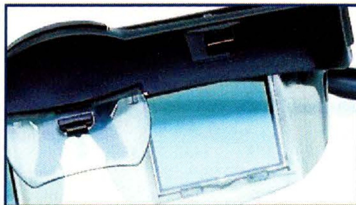
Анаглиф-картинки можно печатать на бумаге, записывать на видеокассеты, записывать в GIF/BMP/JPG/ и т. д. файлы и отображать на любом цветном мониторе стандартными программами просмотра графических изображений. Очки можно изготовить в домашних условиях, никакой дополнительной аппаратуры не требуется.

Недостатки

Неправильная цветопередача, глаза быстро устают от неестественной картинки.

Другой вариант метода светофильтров — использовать очки, в которых левая линза полностью

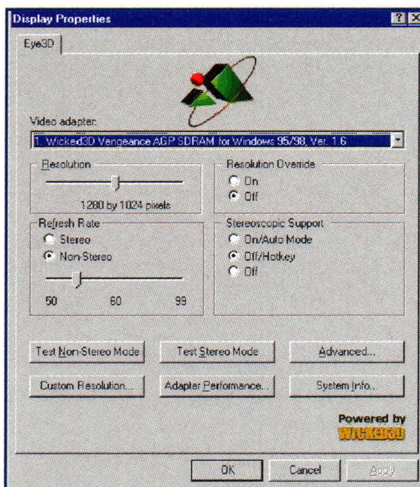




прозрачна, а правая — затемнена. Распознавание мозгом образов через темную линзу происходит медленнее, чем через прозрачную, через темную линзу человек не видит неярких деталей. Если смотреть в таких очках специальным образом сделанную видеозапись (совмещенная в одном кадре «яркая» правая картинка и «темная» левая) — на движущихся объектах возникает стереоэффект.

Достоинства

Приемлемая цветопередача, возможна запись на видеокассеты. Очки можно изготовить в домашних условиях, никакой дополнительной аппаратуры не требуется.



Экран настройки Wicked3D.

Недостатки

Слабый стереоэффект, который в основном наблюдается на движущихся объектах.

Оба этих метода используются и будут применяться в дальнейшем, так как это самый дешевый способ оценить потенциальные возможности 3D-стерео, хотя получаемые при этом качество и впечатления несравнимы с ощущениями в стереошлеме или LCS-очках. Вы можете найти в Internet и инструкции по изготовлению очков, и фотоальбомы с готовыми анаглиф-стереофотографиями, и даже заказать видеокассеты с записью в стерео (обычно их продают в комплекте с очками). Оба варианта метода светофильтров находят свое применение в стереокинотеатрах. Во времена DOS вышло даже несколько игр, способных формировать анаглиф-картинку, но на этом вся «программная поддержка» и закончилась.

Будущее: шлем/очки с мини-дисплеями

Недешевый, а потому редко применяемый в бытовых системах способ. В таком шлеме находятся два небольших жидкокристаллических дисплея, каждый из которых виден только одним глазом. Дисплей, который видно только левым глазом, отображает левую картинку. А правым глазом через другой дисплей воспринимается правая картинка. Из этих двух картинок и складывается трехмерное стереоизображение.

Шлем (или отдельный модуль управления шлемом) подключается к выходу видеокарты вместо монитора. Специальный аппаратный контроллер (внешний модуль или находящийся в самом шлеме) извлекает из сигнала с видеокарты информацию о левом и правом изображении (о существующих стандартах на формат стереокартинки см. далее) и выводит полученные две картинки на ЖК-дисплеи шлема.

Достоинства

При использовании в шлеме дисплеев с высокой разрешающей способностью и грамотной конструкции шлема такой метод позволяет получить наиболее реалистичное (из всех рассмотренных в данной статье методов) стереоизображение без каких-либо артефактов. Кроме того, компьютерные шлемы обычно оснащают системой HeadTracking, то есть передачи в компьютер дан-





ных о повороте головы по всем трем осям, что, при наличии соответствующей программной поддержки, дает возможность человеку «оглядеться по сторонам» в виртуальном трехмерном мире.

Драйвер Global EyeScream (GES), Metabyte



Драйверы GES требуют при установке вставить (как ключ) компакт-диск из комплекта Metabyte Eyescream, без CD они ставятся только на карты Metabyte Vengeance и Metabyte Wicked3D Voodoo2. Этот ключевой CD вы можете купить у фирмы Metabyte или дилеров.

GES — это два драйвера/враппера в одной упаковке.

Во-первых, это полные драйверы под Voodoo2 и Banshee карты с поддержкой Framedoubling-стереорежима в Glide2.6x (и miniGL) и Direct3D, с уникальными фичами, названными Re2Flex и Resolution Override.

Re2Flex — это возможность создать и использовать в GUI (только Banshee), Glide2.6x и Direct3D-приложениях любой видеорежим от 320x200 до приблизительно 1600x1200 для Banshee-карт, до 1024x624 для Voodoo2 или до 1024x1024 для Voodoo2-SLI с шагом 16 точек по горизонтали, 2 по вертикали. Z-buffer во всех случаях включен.

Resolution override — это возможность заставить любую Glide2.6x и Direct3D игру рендерить картинку в нужном видеорежиме, даже если изначально этот видеорежим нельзя включить настройками самой игры.

Во-вторых, это Direct3D, OpenGL-2-D3D Framedoubling-стереоврапперы, устанавливаемые «поверх» существующих обычных драйверов видеокарты. Официально работа GES-врапперов поддерживается на картах с чипами 3DFX Banshee, 3DFX Voodoo-3, Nvidia Riva-TNT (все модели), ATI Rage128, Intel740/752, Savage3/4, Matrox G200/G400.

Общие свойства. Можно выставить кадровую частоту и размер/положение растра на экране отдельно в каждом GUI видеорежиме (только полная версия под Banshee), отдельно в каждом Glide/D3D режиме и отдельно в каждом стерео Glide/D3D видеорежиме. Можно включать и выключать Framedoubling на стереоконтроллере Metabyte Eyescream при помощи «цветных полос» (color code) в верхней части кадра. Эти драйверы работают и с любым другим стереоконтроллером, который способен функционировать в стереорежиме Framedoubling. В стереорежиме «горячими клавишами» можно изменять только стереобазу. Тонкие настройки стереорежима под каждую игру могут быть считаны из конфигурационного файла stereo.cfg из текущего каталога игры, имеется уже готовая база этих .cfg под множество игр. По количеству возможных настроек (и по сложности самостоятельного конфигурирования) настройка stereo.cfg превосходит возможности конфигурирования всех остальных стереодрайверов.

Имеются некоторые глюки при инсталляции врапперов на TNT-карты, которые обещают вылечить в «ближайшее время», но с исчислением времени у Metabyte постоянные проблемы. Хотя, возможно, они там просто настолько быстро движутся, что у них проходит пара-тройка дней, а у нас полгода...

В любом случае GES сегодня — это лучшие драйверы под Voodoo2 и Banshee с поддержкой стерео и лучший «универсальный» стереоврапер, если, конечно, он заведется на вашей видеокарте.

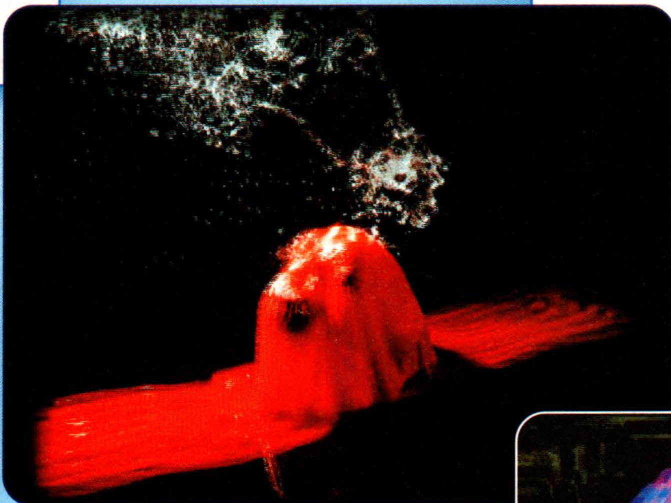
Недостатки

Высокая цена (тысячи долларов) шлемов с относительно пристойным (от 800x600x16 bit) разрешением дисплеев. В большинстве существующих моделей, доступных пользователю (на Западе), дисплей находится прямо перед глазом, на расстоянии менее 10 см. Что бы ни обещал вам рекламный проспект производителя, глазу все равно приходится фокусироваться на близко расположенный дисплей, а это утомительно для глазных мышц. Кроме того, существующие шлемы обеспечивают довольно небольшой угол зрения — приблизительно 30 градусов по горизонтали (для сравнения: полный угол зрения без учета поворота глазного яблока составляет приблизительно 90 градусов. Угол зрения при просмотре картинки на 15" мониторе с расстояния в 40 см — примерно 50 градусов.). Хотя это, скорее, недостатки конструкций существующих моделей, а не метода в целом. Возможно, они будут решены при появлении дешевых малогабаритных дисплеев с высоким разрешением и при изменении конструкций шлемов.

Будущее домашнего стереовидения — за такими шлемами. Думаю, что года через четыре слово «монитор» в прайс-листах компьютерных комплектующих приобретет несколько иной смысл. Однако существующие сейчас относительно недорогие шлемы (VFX1 и др.), ориентированные на использование с домашним компьютером, обеспечивают слишком низкое разрешение (320x200), хотя анонсированы несколько моделей с разрешением около 800x600 и ценой до $2000. Программная поддержка у шлемов разная, обычно включает в себя средства просмотра стереофотографий и стереовидео, возможность запуска некоторых игр в стереорежиме.



Так выглядит 3D в «Кваке 2».

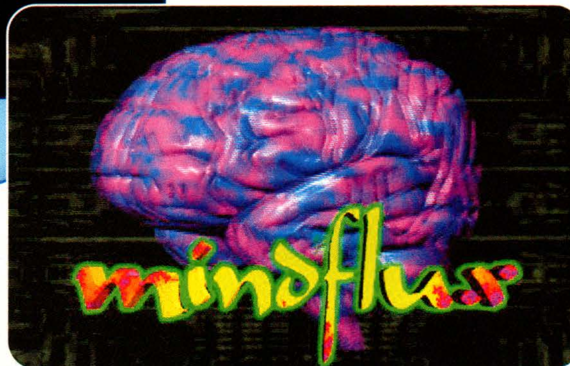


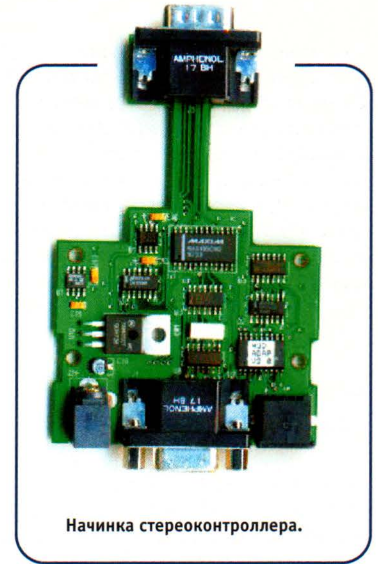
Intrelaced video для очков.

Настоящее: очки с ЖК-прерывателями или просто стереоочки

Вот мы и добрались, наконец, до самого распространенного на сегодня метода создания компьютерного стереоизображения.

Используются очки с двумя так называемыми LCS-lens (Liquid Crystal Shutter lens, ЖК-прерыватель. ЖК-прерыватель выглядит как почти прозрачная пластина толщиной примерно 3 мм, размером около 30x40 мм, с двумя электродами. При подаче на такую пластину импульсов управляющего напряжения она переходит в закрытое состояние, то есть почти перестает пропускать свет в направлении, перпендикулярном плоскости пластины (становится непрозрачной). При отсутствии импульсов вновь возвращается в открытое (прозрачное) состояние, причем переход из прозрачного состояния в непрозрачное (и наоборот) происходит очень быстро, за время порядка 15 мкс. Стереоочки с двумя такими ЖК-прерывателями называются Liquid Crystal Shutter glasses, LCS-очки, или просто stereoglasses — стереоочки. Контроллер стереоочков (плата или внешний блок) подключается «вразрез» мониторного видеокабеля, то есть монитор подключается к контроллеру стереоочков, а контроллер — к видеокарте. Контроллер извлекает из сигнала с видеокарты информацию о левом и правом изображении и выводит полученные левое и правое изображения поочередно на монитор. Контроллер управляет стереоочками так, что синхронно с появлением на экране левого кадра закрывается правый ЖК-прерыватель. При появлении правого кадра закрывается левый ЖК-прерыватель. Человек смотрит на монитор через стереоочки и видит по очереди или левую картинку левым глазом или правую — правым. При высокой частоте смены левого и правого кадров (частота кадров на мониторе от 100 Гц, то есть от 50 Гц на каждый глаз) это «мелькание кадров» сливается в целостную стереокартинку.





Начинка стереоконтроллера.

Достоинства

Низкая стоимость необходимой аппаратуры, цены на различные существующие стереосистемы (комплект стереоконтроллер и LCS-очки) колеблются от $30 до $200. Качество стереоизображения сравнимо со старшими моделями стереошлемов, разрешение ограничено только возможностями монитора.

Недостатки

Неприятный эффект стереоизображения — ghosting (привидения). Заключается он в появлении двух «привидений» объекта слева и справа от его стереоизображения. Эти «привидения» заметны, только если объект яркий и находится на темном фоне, например факелы на темных стенах в «Кваке», полосы дорожной разметки в NFS и т. д. Это происходит, поскольку картинка частично попадает «не в свой глаз» из-за двух неприятных особенностей системы ЭЛТ-монитор и LCS-очки.

Неприятная особенность номер 1

Люминофор ЭЛТ современных мониторов гаснет медленно (миллисекунды). При обычной работе за монитором это хорошо, так как сглаживается мерцание картинки и глаза меньше устают. Если отобразить на экране белый квадрат, а в следующем кадре в том же месте отобразить черный — он будет выглядеть не черным, а серым. Это гаснущий люминофор, который зажгли в предыдущем кадре. При работе в стереорежиме левое и правое изображения должны чередоваться на мониторе с высокой кадровой частотой (от 100 Гц), иначе в очках будет заметно мерцание. Угасание люминофора в этом случае занимает по времени несколько кадров, то есть яркие части левого кадра будут «нарисованы» гаснущим люминофором



и на следующем правом кадре с меньшей яркостью (и наоборот). Это приводит к «перемешиванию» левого и правого изображений на мониторе, что при наблюдении в стереоочках выглядит как «привидения». Время затухания люминофора в ЭЛТ разных производителей отличается, поэтому такие «привидения» будут наблюдаться на разных мониторах в большей или меньшей степени.

Неприятная особенность номер 2

ЖК-прерыватель — это не идеальная диафрагма. Из-за особенностей материала и импульсного управления ЖК-прерыватель остается частично прозрачен в закрытом состоянии. Таким образом, через закрытый ЖК-прерыватель вы частично (как сквозь темное стекло) видите изображение, предназначенное для другого глаза. Мозг может не реагировать на мелкие темные детали «чужого» изображения, но яркие объекты на темном фоне создают эффект «привидений».

LCS-очки используются сейчас достаточно широко из-за дешевизны, простоты и высокого качества получаемого стереоэффекта. Программная «база» у LCS-стереосистем также шире, чем у существующих шлемов. На ближайшие 3–4 года LCS-стереосистемы — это оптимальный вариант при правильном выборе модели.

Форматы вывода стереокартинки, работа стереоконтроллера LCS-очков

Поговорим о том, каким образом видеокарта передает стереоконтроллеру LCS-очков два изображения и что с ними делает стереоконтроллер.

половине кадра, правое — в нижней (top and bottom, Framedoubling). Или записывает в видеопамять то левый, то правый кадр, синхронно с кадровыми синхроимпульсами (Pageflipping).

Стереоконтроллеры LCS-очков используют видеосигнал (R, G, B, horiz.sync, vert.sync) с выхода обычной SVGA-видеокарты, модифицируют его и передают на монитор (когда стереоконтроллер LCS-очков выключен — он пропускает видеосигнал на выход без изменений), управляя при этом LCS-линзами стереоочков. Существующие стереоконтроллеры не умеют определять метод стереокодирования входного видеосигнала по самому этому сигналу. Включение и выключение различных режимов стереоконтроллера может осуществляется либо программно, из стереодрайвера, либо пользователь сам включает нужный режим кнопками на корпусе стереоконтроллера, в разных стереоконтроллерах — по разному. Либо (в случае Pageflipping) стереоконтроллер вообще может быть постоянно включен.

Поговорим подробнее об упомянутых выше трех способах кодирования и передачи стереоизображения в видеосигнале и его последующего декодирования в стереоконтроллере.

Драйвер Revelator, Elsa



Direct3D-стереовраппер поставляется в составе драйверов от некоторых видеокарт Elsa. Драйвера Elsa TNT/TNT-2 with Revelator drivers не привязаны к BIOS'у, их можно установить на любую TNT-х карту. Revelator drivers также присутствуют в драйверах карт от Elsa на чипах 3dfx-banshee и S3-Savage4, но эти драйверы привязаны к BIOS'у видеокарты.

Стереовраппер действует в режиме активного Pageflipping при использовании стереоконтроллера Elsa Revelator. Этот драйвер работает также с любым пассивным Pageflipping-стереоконтроллером, но при включении стереорежима можно с вероятностью 50% попасть «не в ту фазу», то есть картинка «попадет» не в тот глаз, что можно исправить либо кнопкой смены фазы на стереоконтроллере, либо выключением/включением стереовраппера «горячей клавишей». В стереорежиме можно вывести на экран панель с графиком координат по оси Z и «горячими клавишами» выставить стереобазу, позицию нуля по Z, позицию HUD и т. д. Настройки под каждую игру сохраняются в реестре, имееюся готовые настройки под многие игры.

При работе в стереорежиме может произойти произвольная смена фазы, возможные причины описаны выше. Кстати, по данным, которые выводит игра, FPS при работе драйверов Revelator падает всего на 10–30%. Но игра-то считает ВСЕ отрендеренные кадры, а не «стереопары»! Реальный FPS в стереорежиме PageFlipping в 2 раза меньше тех чисел, которые выводит на экран ваша любимая игрушка. Почему-то авторы некоторых «обзоров» и «тестов» драйверов Revelator обычно не пишут об этом «незначительном» факте.

На ближайшие 3–4 года LCS-стереосистемы — это оптимальный вариант при правильном выборе модели.

Специализированный стереодрайвер (или программа, самостоятельно поддерживающая стереорежим) рендерит левое и правое изображения, необходимые нам для стереовосприятия. После чего записывает левое и правое изображения в видеопамять специальным образом. Например так, чтобы при выводе кадра на монитор четные строки содержали левое, а нечетные — правое изображение (interlaced stereo). Или так, чтобы левое изображение было в верхней

Чересстрочное стерео (Interlacing, ScanLine Interleave, Line Blanking)

Стереодрайвер (или сама программа) записывает две картинки в один кадр чересстрочно, то есть на стереоконтроллер идет видеосигнал, в каждом кадре которого четные строки принадлежат левому изображению, а нечетные — правому. Стереоконтроллер гасит в одном кадре четные строки, в другом — нечетные и синхронно с КСИ (кадровый синхроимпульс) переключает LCS-линзы в стереоочках. Эффективное вертикальное стереоразрешение при этом становится в 2 раза меньше реального, например, в режиме 640х480 вы получите 240 стереострок.

Перед началом картинки видеокарта всегда формирует несколько пустых черных строк (border), кроме того, во время кадрового синхроимпульса строчные синхроимпульсы тоже не выключаются. В результате на разных видеокартах, в различных видеорежимах, в зависимости от настроек число этих пустых строк отличается, но нам важно четно оно или нечетно. Соответственно в одном видеорежиме вы увидите стереокартинку правильно, а в другом глаза «поменяются местами». Вернуть все на свои места можно либо нажимая на «горячую клавишу», то есть настройкой драйверов/программы (если такая возможность присутствует), либо кнопкой на стереоконтроллере или самих очках (опять же, если таковую предусмотрел производитель).

В чересстрочном стереорежиме половина всех строк, которые поступают на видеовход монитора, просто пустые. Чтобы получить эффективные стерео 640х480х60 Гц на каждый глаз, вам необходим монитор, способный выводить 960 строк в кадре при кадровой частоте 120 Гц, то есть строчная частота будет приблизительно 120 КГц. Такую строчную частоту может держать не каждый монитор, дешевые

Драйвер VR100, Asus

Direct3D-стереовраппер для видеокарт на чипсетах Nvidia Riva TNT, TNT-2. Поставляется в составе драйверов (привязанных к BIOS'у видеокарты) для карт Asus-v3400 (TNT) и Asus-v3800 (TNT-2).

Стереовраппер функционирует в режиме Pageflipping, а также умеет преобразовывать чересстрочную картинку к Pageflipping (поддерживает тот самый «нечестный» Pseudo-interlace режим). Никаких средств управления стереоконтроллером не имеет, так как рассчитан на работу с неотключаемым пассивным Pageflipping-стереоконтроллером Asus vr100 Upgrade kit или с ним же, разведенным на плате видеокарты Asus v3800. Этот драйвер запускается и с любым другим пассивным Pageflipping-стереоконтроллером.

В стереорежиме можно вывести на экран панель с настройками стереобазы и других параметров стерео. Задавать кадровую частоту в стереорежиме отдельно от «просто Direct3D» нельзя. Этот враппер развивается уже более полугода, но до сих пор часть даже старых игр не работает, некоторые «виснут» после нескольких минут игры в стереорежиме или после настройки стереопараметров «на лету». Пока радует только то, что у GES и Revelator есть альтернатива, которая, возможно, станет более стабильной в будущем.

модели обычно имеют меньший порог строчной развертки — примерно до 89 кГц.

Кроме того, в видеорежимах с числом строк меньше 400 (320x200, 320x240, 400x300, 512x384) видеокарта на самом деле выводит на экран вдвое большее число строк, дублируя соседние строки, и чересстрочное стерео в таких видеорежимах не работает.

Удвоение кадров (Framedoubling, Syncdoubling, Top and Bottom)

Стереодрайвер (или сама программа) записывает две картинки в один кадр так, чтобы в верхней половине кадра располагалась левая картинка, а в нижней — правая. Стереоконтроллер удваивает кадровую частоту, вставляя дополнительный кадровый синхроимпульс точно посередине между двумя соседними (посередине кадра), и синхронно с этим удвоенным КСИ переключает LCS-линзы в стереоочках. Соответственно, если на вход стереоконтроллера идет видеосигнал 640x480x60 Гц с частотой строк приблизительно 30 кГц, то на мониторе вы будете наблюдать картинку 640x240x120 Гц, при той же строчной частоте приблизительно 30 кГц. Эффективное вертикальное стереоразрешение при этом становится в 2 раза меньше реального, например, в режиме 640x480 вы получите 240 стереострок. Кроме того, в любом видеорежиме не будут видны 10–20 строк посередине исходного кадра, так как 2–10 строк попадают на вставленный стереоконтроллером кадровый синхроимпульс, а остальные нужны для формирования «зазора» (gap), за счет которого можно будет осуществить «вертикальное сведение» картинок на мониторе после удвоения кадров (программным масштабированием или перемещением картинок).

ОЧКИ eyeSCREAM



...монитор, к сожалению, не прилагается, но и в цену не входит.

Монитор в режиме Framedoubling используется эффективно, строчная частота не меняется, удваивается кадровая. Чтобы получить стереорежим 640x480x60 Гц, на контроллер подается сигнал 960 строк с кадровой частотой 60 Гц, а на монитор с контроллера идет 480 строк с кадровой 120 Гц (приблизительно 60 кГц строчная частота), что вполне нормально даже для дешевых 15"-17" мониторов.

Wicked3D eyeSCREAM



Комплект поставки:
1. **Ик-трансмиттер.**
2. **Устройство подключения.**
3. **Очки.**
4. **Диск.**

Кроме того, Framedoubling — это на сегодня единственный (из рассмотренных трех) стереорежим с жестко заданными позициями левого и правого изображения. В существующих реализациях Pageflipping левая и правая картинки могут меняться местами во время работы из-за тормозов драйвера или ОС (что и наблюдается иногда при работе с драйверами Elsa Revelator под Win95). В Interlaced возможна смена позиций левого и правого изображений в различных видеорежимах (чет-нечет числа пустых строк перед картинкой). В Framedoubling таких проблем нет.

Чередование кадров (Pageflipping, Field-sequental)

Самый простой по «железу» стереоконтроллера режим. Стереоконтроллер синхронно с КСИ («пассивный» Pageflipping) или по отдельному входному сигналу («активный» Pageflipping) переключает LCS-линзы в стереоочках, абсолютно ничего не меняя в видеосигнале. Контроллер пассивного Pageflipping может быть включен постоянно, насколько это «полезно» для LCS-очков — пока не ясно. А стереодрайвер выводит на экран синхронно с КСИ то левый, то правый кадр (и, возможно, выдает специальный сигнал переключения линз на стереоконтроллер). Монитор используется

Полезные ссылки

Сайты производителей стереосистем и стереодрайверов:

www.wicked3d.co	Metabyte Wicked3D, Global Eyescream drivers
www.elsa.de	Elsa Revelator, Revelator drivers
www.iart3d.com	I-art Eye3D
www.nuvision3d.com	NuVision nu60gx
www.asus.com.tw	Asus VR100 upgrade kit, vr100 drivers
www.vrstandart.com	VRstandart VRCaddy drivers
3dunit.da.ru	3DUnit stereocontroller





Со стороны даже можно предположить, что он занят делом...

по максимуму, ничего в видеосигнале не пропадает даром.

Но если из-за криво написанного драйвера или из-за отсутствия обратной связи контроллер-драйвер, или из-за внезапных тормозов Windows синхронизация между КСИ, появлением на экране картинки и переключением LCS-линз будет нарушена — появится неприятное мелькание, или же картинки могут вообще «поменяться



местами» во время работы. Вернуть их на свои места можно либо по «горячей клавише», то есть настройкой драйверов/программы (если такая возможность в них присутствует), либо кнопкой на стереоконтроллере или на самих очках (опять же, если таковую предусмотрел производитель).

Путаница между Pageflipping и Interlace

Многие стереосистемы, в которых заявлена поддержка Interlacing stereo, (например, Kasan-3D-Max, некоторые старые контроллеры, управляемые через LPT/COM-порт, Asus VR100, Nuvision 60gx), на самом деле не имеют аппаратной схемы Interlace и работают всегда в режиме Pageflipping, программно преобразовывая изображение при помощи стереодрайвера (драйвер 3DBios, драйвер LCDbios и др.). В этом случае игра/приложение формирует и записывает в видеопамять чересстрочную стереокартинку. А стереодрайвер разбивает уже находящуюся в видеопамяти interlaced-картинку на две, записывает их в разные страницы видеопамяти, после чего синхронно с КСИ переключает эти видеостраницы, включив пассивный Pageflipping на стереоконтроллере (или вообще самостоятельно переключает LCS-линзы стереоочков — активный Pageflipping).

Если же стереоконтроллер действительно поддерживает настоящий чересстрочный стереорежим (aka Line Blanking, см. выше), то программе/стереодрайверу требуется только записать чересстрочную картинку в видеопамять видеокарты (вывести ее на экран) и все. Остальное сделает стереоконтроллер.

Существующие стереодрайверы

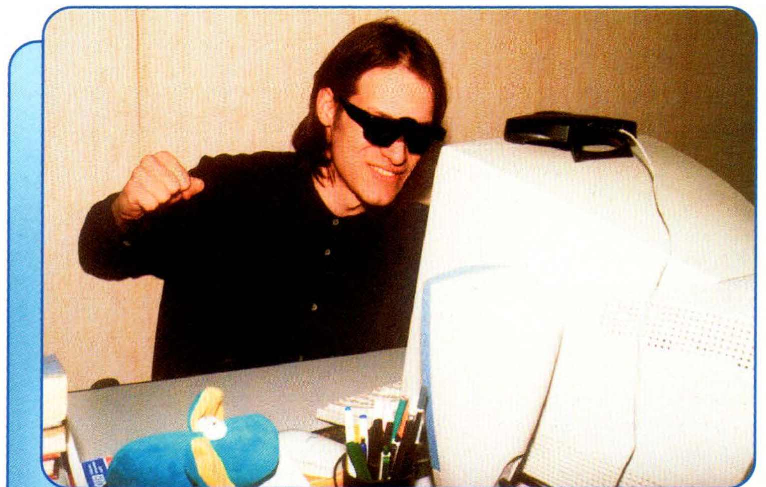
Поговорим о драйверах, которые формируют и выводят на экран пару изображений, необходимых нам для стереовосприятия.

Некоторые старые игры умеют самостоятельно рендерить чересстрочную стереокартинку своим программным движком и содержат (или не содержат — зависит от добросовестности разработчиков) средства настройки параметров стереорежима (кадровая частота, размер стереобазы и т. д.). К таковым играм относятся, например, Descent1/2, «Квака», Comanche-3 и несколько других, но число таких игр невелико (около 20), и игры эти очень старые. Никаких патчей поддержки стерео к играм с программным движком разработчики уже давно не пишут.

Таким образом, если игра (даже новая) имеет собственный программный движок, не использующий какое-либо стандартное API рендеринга (Direct3D, OpenGL), и создатели этого движка поленились сами сделать возможным рендеринг стереокартинки — стереоизображения в этой игре вам не видать никогда. Яркий пример новых игр с программным движком — Outcast. Игра сама по себе замечательная, но без подержки стерео, хотя это не так уж сложно было сделать.

Возможность создать программный драйвер-стереоврапвер под Windows95/98 появилась относительно недавно. Современная игра, «заточенная» на использование 3D-акселератора, не работает с акселератором напрямую. Игра использует один из стандартных специализированных API (Glide, Direct3D, OpenGL), передает ему информацию о трехмерной сцене и позиции камеры, а собственно рендерингом плоской проекции, которая выводится на экран, занимается низкоуровневый драйвер поддержки этого API данной видеокарты, используя ее 3D-акселератор. Стереоврапвер же, грубо говоря, «находится между» игрой и API, то есть перехватывает вызовы игрой функций API, а сам передает в API команды для рендеринга двух картинок с разных точек (левое и правое изображения) и вывода полученных изображений на экран в одном из специальных форматов. Таким образом, правильно написанный стереоврапвер/стереодрайвер позволит любой (теоретически) Glide, Direct3D, OpenGL игре работать в стереорежиме.

Итак, любая компьютерная LCS-стереосистема состоит из трех компонентов: LCS-очки, стереоконтроллер и программный стереоврапвер.



Эх, еще бы 3D-перчатки сюда...

Разумеется, «ничто на земле не бывает бесплатно», и за рендеринг стереокартинки приходится платить. В режимах Interlace и Framedoubling вы потеряете в скорости (FPS упадет на 10–30%), кроме того, эффективное вертикальное разрешение такой стереокартинки уменьшается в 2 раза (по сравнению с обычным «моно» видеорежимом). В режиме Pageflipping вы ничего не потеряете в разрешении стереокартинки, но реальный FPS станет в 2,1–2,3 раза меньше.

Кроме своей основной функции, стереоврапвер может содержать сервисные функции вызываемые нажатием «горячих клавиш», например включение/выключение стереорежимов, смена фазы, изменение стереобазы и других параметров. Качественный стереоврапвер также должен иметь возможность самостоятельного задания кадровой частоты в стереорежимах отдельно от стандартного для Windows задания кадровой частоты GUI и Direct3D.

В настоящее время несколько фирм — Metabyte, Elsa, Asus, VR-Standart — занимаются написанием стереоврапперов.

Существующие стереоконтроллеры и LCS-очки

Итак, любая компьютерная LCS-стереосистема состоит из трех компонентов: LCS-очки, стереоконтроллер (поддерживающий один или несколько стереорежимов) и про-

граммный стереовраппер (формирующий стереокартинку). Далее мы расскажем об особенностях некоторых стереосистем, представленных на рынке. На часть из них даны лишь зарубежные цены с указанием страны, это значит, что данные очки не встречаются на нашем рынке в достаточных количествах, чтобы можно было с уверенностью назвать их цену на местном рынке.

Metabyte Eyescream glasses ($145), H3D Eyewear 3D-glasses

Стереоконтроллер и беспроводные стереоочки. Стереоконтроллер (коробочка примерно 7x9x2 см) вставляется в SVGA-выход видеокарты (это совершенно неудобно), мониторный кабель подключается к стереоконтроллеру. К нему же подключены блок питания контроллера и ИК-передатчик (еще одна коробка, 15x15x2 см), управляющий стереоочками.

Стереоконтроллер поддерживает режимы Framedoubling (основной режим Eyescream), Pageflipping, Interlace. Максимальное вертикальное разрешение при Framedoubling — 1200 строк (то есть 600 стереострок) при частоте кадров 60 Гц (то есть 120 Гц в стерео), на большее, похоже, не хватает «вычислительной мощности» контроллера.

Включение/выключение режимов производится драйверами Eyescream, выводом на экран специальных цветных полосок в начале кадра. Выключение стереорежима происходит также при смене видеорежима (при изменении строчной частоты). При работе с драйверами от Metabyte пользователю ничего не надо делать — все само включается и выключается, когда нужно. Но никаким другим способом выбрать нужный стереорежим вы не сможете. Например, вы можете установить драйвера Revelator, драйвера от Asus или VRCaddy, но включить Pageflipping или Interlace на стереоконтроллере Eyescream вы не сможете, так как про цветные полоски эти драйвера абсолютно ничего не «знают». Под Win95/98 есть программа — H3Dactivator, которая умеет выводить эти цветные полоски на экран (только в GUI) и тем самым включать/выключать нужный стереорежим контроллера Eyescream. Однако вариант «заранее включить стереорежим H3Dactivator'ом, после чего запустить игру» не проходит, так как при смене видеорежима стерео автоматически отключается контроллером. Вот такое «горе от ума». Драйверы Revelator, Asus, VRCaddy уже догоняют лидера (драйверы Metabyte GES) по фичам и стабильности, не исключено, что в этом году еще несколько фирм возьмутся за написание подобных врапперов, но те, у кого есть контроллер Eyescream, пока лишены возможности использовать стереодрайвер сторонних производителей.

Очки беспроводные, с ИК-управлением. LCS-линзы в очках маленькие (2x2,5 см), 17" или 19" монитор может «не влезть» в поле зрения в таких очках, придется сидеть далеко от монитора. Никаких способов переключения фазы (возможности «поменять глаза местами») ни в контроллере, ни в очках не предусмотрено.

Ходят слухи, что кто-то собирается производить или продавать Eyescream с большими (4x2,5 см) линзами.

Полезные ссылки

Информационные сайты:

www.stereo3d.com	Stereo3D
www.stereovision.net	Stereovision
www.reactor.ru	Reactor



Фирма Metabyte уже не продает стереосистемы Eyescream, так как в настоящее время не занимается производством или продажей компьютерного «железа». Продающиеся сегодня стереосистемы Eyescream — это нераспроданные остатки со складов дилеров. Однако ходят слухи что кто-то собирается производить или продавать Eyescream с большими (4x2,5 см) линзами.

Elsa Revelator Glasses ($60 проводная, $90 беспроводная в Германии)

Выпускаются две версии, отличающиеся ценой: ИК-стереоконтроллер и беспроводные стереоочки, стереоконтролер и проводные стереоочки. В случае ИК-беспроводных очков «проходной» модуль (внутри только разъемы) подключается к SVGA-выходу видеокарты, к модулю подключается монитор, а также собственно стереоконтролер, совмещенный в одном корпусе с ИК-передатчиком (коробочка 5x5x1 см). В случае стереоочков с кабелем к видеокарте подключается контроллер, а к нему — монитор и очки.



Питание контроллер в обоих случаях получает с SVGA-разъема видеокарты +5 В с 9-й ноги 15 контактного разъема, если у вас очень старая видеокарта — питания на 9-й ноге может и не быть, то есть контроллер не будет работать. Стереоконтроллер функционирует только в режиме активного Pageflipping. Про такое управление контроллером знают только драйверы Revelator, никакие другие Pageflipping-стереовраппери с этим стереоконтроллером взаимодействовать не будут.

Очки выглядят одинаково, в проводных просто убран ИК-приемник и контейнер батареек. Линзы побольше, чем у очков Eyescream, 3x2,5 см. Кстати, система ИК-команд у очков Eyescream и Revelator совпадает, то есть ИК-очки Revelator будут работать под управлением ИК-передатчика Eyescream.

Никаких способов переключения фазы (возможности «поменять глаза местами») ни в контроллере, ни в очках не предусмотрено, хотя именно в этом контроллере эта функция нужна, поскольку при работе драйверов Revelator иногда возникает произвольная смена фазы. Таким образом, исправить смену фазы можно только выключением/включением стереорежима в драйверах.

Asus vr100 upgrade kit ($40)

Стереоконтроллер и проводные стереоочки. Выполнен в виде платы (10x5 см), которая устанавливается в компьютер и крепится болтом к корпусу (PCI-, ISA- или AGP-слот этой плате не нужен). Устройство подключается к одному из имеющихся в компьютере разъемов питания винчестера, через переходник. Кабель стереоочков подключается к разъему на задней панели стереоконтроллера. Выход видеокарты подключается к входу стереоконтроллера коротким отрезком кабеля (а-ля Voodoo, Voodoo2), монитор — к выходу стереоконтроллера.

Стереоконтроллер постоянно включен, функционирует только в режиме пассивного Pageflipping. К этому стереоконтроллеру подходит любой Pageflipping-стереовраппер, например родной драйвер от Asus, драйверы Elsa Revelator. Однако сегодня оба эти драйвера существуют только под TNT и TNT2 карты, что пока ограничивает сферу применения этого стереоконтроллера.

Настоящий Interlace этот контроллер не поддерживает, VRCaddy работать не будет, так как возможно использование только в программном pseudo-interlace (впрочем, это возможно и на любом другом Pageflipping-стереоконтроллере).

Стереоочки — стандартные проводные LCS-очки с большими линзами, 4,3x2,5 см, и 10-В импульсным управлением. Стандартные, поскольку такие очки (может быть, с небольшими отличиями в штамповке пластмассовых деталей корпуса) присутствовали в комплекте стереосистем Kasan-3D-Max, Apec VR, «Русский щит» и многих других. Стереоочки от Asus можно надеть поверх небольших обычных диоптрийных очков.



Никаких способов переключения фазы (возможности «поменять глаза местами») ни в контроллере, ни в очках не предусмотрено.

Кроме отдельного контроллера, Asus выпускает один из вариантов своей карты v3800 (TNT-2) с уже установленным на ее борту точно таким же контроллером стереоочков (на такой v3800 должен быть «наушниковый» разъем, как на звуковых картах). Если у вас есть старые стереоочки, вы сможете подключить их к такой видеокарте. Вы также можете купить очки Asus VR100G отдельно (просто стереооч-



ки, без контроллера) и подключить их к такой v3800.

I-art Eye3D ($100 на Тайване)

Стереоконтроллер и беспроводные стереоочки. Стереоконтроллер подключается между видеокартой и монитором аналогично контроллеру Metabyte Eyescream, питание — от собственного источника. ИК-передатчик подключается кабелем к стереоконтроллеру. Стереоконтроллер поддерживает режимы Framedoubling, пассивный Pageflipping, Interlace. Максимальное поддерживаемое вертикальное разрешение в режиме Framedoubling — 1200 строк (то есть 600 стереострок) при частоте кадров 60 Гц (120 Гц в стерео), опять то же ограничение, что и в Eyescream.

Режимы: на корпусе ИК-передатчика расположен переключатель режима Interlace (aka Line Blanking). Когда он находится в положении Off — контроллер работа-



ет в режиме пассивного Pageflipping. Если пользователь переведет его в положение On — включится режим Interlace. А Framedoubling управляется цветными полосками, точно такими же, как и в Eyescream. Таким образом, этим контроллером пользуются любые существующие и будущие Pageflipping- и Interlace-стереовраппперы. С этим контроллером работают и существующие Framedoubling драйверы от Metabyte. Стереоочки — беспроводные, с ИК-управлением (несовместимо с Eyescream/Revelator) и большими линзами, 4,5x2,5 см. Слева на очках имеется кнопка смены фазы, это очень удобно при работе в Pageflipping или Interlace. Кроме того, эти стереоочки удобно надевать поверх обычных, диоптрийных очков, чего нельзя сказать про очки Eyescream и Revelator (которые в этом случае криво висят на кончике носа).

NuVision NSR-60gx ($120 в USA)

Стереоконтроллер и беспроводные стереоочки. «Проходной» модуль (внутри только разъемы) подключается к SVGA-выходу видеокарты, к модулю подключается монитор, а также собственно стереоконтроллер, совмещенный в одном корпусе с ИК-передатчиком (коробочка 10x12x2 см). Питание контроллер получает с SVGA-разъема видеокарты, из-за чего он может не работать с очень старыми видеокартами.



Контроллер поддерживает два стереорежима — Framedoubling и пассивный Pageflipping. Включение/выключение стереорежимов, смена фазы осуществляются самим пользователем, тремя кнопками на передней панели стереоконтроллера. Таким образом, с этим контроллером работают любые существующие и будущие Pageflipping- и Framedoubling-стереовраппперы. Настоящий Interlace этот контроллер не поддерживает.

Стереоочки — беспроводные, с ИК-управлением (несовместимо с Eyescream/Revelator и Eye3D) и самыми большими линзами, 5x3,5 см, причем линзы трапециевидной формы. Эти очки отличаются не только размером линз, но и их материалом. Это так называемые Pi-cell shutter lens, производимые NuVision по лицензии фирмы Tektronix. Они выгодно отличаются от линз всех остальных стереоочков (Ferroelectric liquid crystal shutter lens) тем, что меньше пропускают свет в закрытом состоянии (ghosting будет меньше), а также тем, что Pi-cell линзы блокируют весь световой поток, а не только перпендикулярный к плоскости линзы (вам не обязательно сидеть прямо перед монитором, можно смотреть на него чуть сбоку). Эти стереоочки удобно надевать поверх обычных, диоптрийных очков.

По цене стереосистемы позиционируются следующим образом: самые дешевые — Asus, далее идет 3DUnit и самые дорогие — Metabyte Eyescream.

3DUnit stereocontroller ($50 контроллер, $80 с очками Asus vr100g)

Отечественная разработка, в создании которой принимает участие автор данной статьи. Контроллер проводных стереоочков поставляется как отдельно (для тех, у кого уже есть стереоочки Kasan3Dmax, VR100G и подобные), так и в комплекте со стереоочками VR100G. Стереоконтроллер (коробочка 10x13x2 см) подключается своим кабелем (длиной 1м) к видеокарте, монитор — к стереоконтроллеру. Питание с порта клавиатуры, через переходник. Контроллер поддерживает стереорежимы Interlace, Framedoubling, пассивный Pageflipping. Все стереорежимы работают при числе строк в кадре от 400 до 4000 и при частоте кадров до 200 Гц. Включение/выключение стереорежимов, смена фазы осуществляется самим пользователем тремя кнопками на передней панели стереоконтроллера. Кроме того, режим Framedoubling может быть автоматически отключен контроллером при превышении заданного значения кадровой частоты, по умолчанию — 124 Гц (чтобы монитор не «зашкалило» при выходе из игры в Windows desktop). С этим контроллером работают любые существующие и будущие Pageflipping-, Framedoubling- и Interlace-стереовраппперы. К этому стереоконтроллеру можно подключить любые (Kasan3dmax, VR100G, Apec VR и др.) проводные LCS-стереоочки с 10-В управляющим напряжением. Контроллер может поставляться в комплекте со стереоочками Asus VR100G — это проводные LCS-очки с большими линзами, 4,3x2,5 см, которые можно надеть поверх небольших обычных диоптрийных очков.

Драйвер VRCaddy, VR-Standart

Direct3D-стереовраппер в настоящее время протестирован на TNT, TNT2, Banshee, Voodoo3, Rage 128, Savage4, G400, развитие идет в сторону универсального враппера. Формирует чересстрочную стереокартинку, никаких средств управления стереоконтроллером не имеет, поскольку предназначен для внешнего стереоконтроллера VRJoy, который включается и выключается самим пользователем кнопками на контроллере. Этот драйвер работает и с любым другим стереоконтроллером честного чересстрочного режима.

В стереорежиме можно быстро менять «горячими клавишами» стереобазу, позицию HUD, позицию нуля по Z (почти как в Elsa Revelator, но без гистограммы) и сохранять эти установки в файл (vrcaddy.ini в текущем каталоге при запуске игры он будет прочитан из ее каталога, почти как файлы stereo. в Metabyte GES). Имеется база уже готовых .ini под многие игры. Задавать кадровую частоту отдельно в стереорежиме нельзя, но авторы обещают это сделать.*

По удобству и стабильности существующая версия VRCaddy находится почти на уровне драйверов Elsa Revelator, и при этом VRCaddy работает на большем числе 3D-акселераторов. Однако в протестированной версии это был самый медленный враппер из всех рассмотренных в данной статье. Надеемся, что более свежие версии обладают большей производительностью.

Кроме того, Altsoftware развивает собственный OpenGL-to-Direct3D-враппер, используя который (совместно с VRCaddy), можно запустить в стереорежиме некоторые OpenGL-игры.

Заключение

По цене стереосистемы позиционируются следующим образом: самые дешевые — Asus, далее идет 3DUnit и самые дорогие — Metabyte Eyescream.

Какая стереосистема самая лучшая на сегодня? Среди всех рассмотренных выше стереосистем наиболее универсальными и перспективными являются I-Art Eye3D и 3DUnit. Если же вы души не чаете в своей TNT2, вам хочется «какого-нибудь стерео прямо сейчас», но денег в обрез, и вы уверены что «TNT никогда не устареет» — присмотритесь повнимательнее к Asus vr100 upgrade kit и драйверам Revelator. MG

SAMSUNG

Samsung проводит кампанию расширенной продажи мониторов серии IFT, среди покупателей, заполнивших анкету, разыгрывается приз — модель TFT-LCD с диагональю 15"

ПОЧЕМУ КАЖДЫЙ ТРЕТИЙ РОССИЙСКИЙ КОМПЬЮТЕР РАБОТАЕТ С МОНИТОРОМ SAMSUNG

Компания Samsung Electronics – мировой лидер по производству мониторов. Большое значение в деятельности компании занимают контракты по OEM-соглашениям с такими лидерами компьютерной индустрии, как IBM, Dell, HP. Собственные мониторы выпускаются под марками SyncMaster и Samtron. Сегодня Samsung Electronics планирует продажи мониторов на сумму 3,5 млрд USD в год, получив 16%-ю долю мирового рынка к 2001 году. В ее планах на 1999 год входило усовершенствование структуры производства и продажи 12,7 млн мониторов, благодаря внедрению моделей с большим и плоским экраном – серия DynaFlat. И хотя итоги года пока еще подводятся, ожидания, что в 2000 году произойдет новый всплеск продаж мониторов Samsung, вероятнее всего, сбудутся.

Приоритетными направлениями деятельности компании в прошлом году явились: стабильный рост доли рынка мониторов, благодаря интенсивному развитию бизнеса мониторов и разработки моделей следующего поколения, особый акцент делается на мониторах с укороченной электронно-лучевой трубкой и плоским экраном для взыскательных пользователей. Конкретными достижениями компании можно считать: 1) внедрение проекта IFT, 2) расширение производства мониторов с плоскими экранами, 3) рост доли мониторов с большим экраном по сравнению с мониторами других размеров, 4) усовершенствование процессов разработки и производства мониторов.

В 1999 году практически закончилось производство мониторов с диагональю 14", даже жидкокристаллические (TFT-LCD) выпускаются в стандарте 15".

Для претворения в жизнь своих стратегических планов компания предприняла следующие шаги: расширила продажи мониторов под торговой маркой Samsung (по сравнению с производством для OEM-партнеров), включая товары класса high-end, такие, как плоские мониторы и другие продвинутые модели; продолжила совершенствовать производственные линии путем улучшения производительности и снижения стоимости выпуска продукции; увеличила производственные мощности по всему миру, благодаря созданию новых заводов в Малайзии, Великобритании, Мексике, Китае и Индии; ввела использование информационной системы SAP R/3 для сокращения времени поставки путем совершенствования всех процессов – от получения заказа до отгрузки товара.

Для достижения целей расширения своей доли рынка Отделение мониторов компании Samsung осуществило разработку новых товаров, таких, как широкоэкранные мониторы TFT-LCD, а также переподготовку и набор новых инженерных кадров для повышения технологического уровня производства на зарубежных заводах, инвестировало глобальные производственные системы, типа SAP R/3.

По оценкам специалистов, Samsung Electronics обладает наиболее высоким конкурентным потенциалом в области производства микросхем памяти и мониторов среди всех корейских компаний-производителей, поэтому она выбрала мониторы в качестве одной из своих основных сфер деятельности. Компания намерена продолжать разработку наиболее продвинутых товаров, таких, как мониторы TFT-LCD и серию IFT.

Samsung Electronics – крупнейшая из компаний группы Samsung. Ее оборот оценивается в 17 млрд USD (на 1998 год). Samsung Electronics имеет представительства в 50 странах мира. Число ее сотрудников по всему миру составляет около 60000 человек.

Сегодня во многих российских квартирах можно увидеть не только товары бытовой электроники от компании Samsung, но и компьютер с монитором SyncMaster. Дополнив стандартную комплектацию вашего киберлюбимца недорогим модемом (все равно скорость российских телефонных линий обычно не позволяет передавать информацию быстрее 14.400 бит/сек), вы можете отправить сообщение в электронном виде или плодотворно «погулять» по Internet-сети. Наличие CD-ROM от Samsung со скоростью 48-х сегодня не является роскошью: он обязателен, так как сейчас серьезных программных продуктов на других носителях не бывает. Стоимость размещения 1 Мбайта информации на жестких дисках сегодня составляет не более 35 центов, так что с учетом постоянно растущих «аппетитов» на собственную библиотеку игр и «очень хороших и нужных» программ, неплохо бы взять диск на 9–12 Гбайт.

Так что вам вполне подойдет компьютер московской фирмы «Икс-Ринг» серии SOHO, собранной по технологии X-Ring, США. Это высококачественный компьютер с гарантийным сроком до 3 лет можно приобрести по разумной цене у региональных дилеров. Комплектация системного блока производится исключительно продукцией ведущих производителей.

Для безопасной работы на компьютере и получения максимума удовольствия рекомендуется использовать качественный монитор с диагональю 15" и больше. Качество мониторов SyncMaster отмеченое множеством компьютерных изданий во всем мире, в том числе «PC Magazine Editor's Choice». Третий год подряд журнал «МИР ПК» присваивает почетное звание «Лучший продукт года» мониторам серии SyncMaster. Новая серия мониторов SyncMaster – **Total Perfomance monitors** – идеально отвечает потребностям всех пользователей – от новичков до профессионалов.

Основные особенности новой серии Total performance:

- новое экранное меню (в том числе на русском языке);
- новый стандарт VESA, кадровая частота не ниже 85 МГц, благодаря этому глаза пользователя гораздо меньше утомляются при длительной работе;
- USB-шина, позволяющая подключать до 127 периферийных устройств (клавиатура, мышь и т. д.) без перезагрузки компьютера (Hot Plug);
- поддержка стандарта Plug&Play (DDC), что позволяет полнее использовать возможности Windows'95 / 98;
- совместимость с PC и Macintosh;
- специальное покрытие экрана ULTRA Clear Coating, снижающее статическое электричество, подавляющее блики. Специальный оптический цветовой «микрофильтр», который увеличивает диапазон регулирования яркости и контрастности при том же уровне напряжения;
- PFC (Power Factor Connection), предотвращающий потери электроэнергии и снижающий излучение на 21" мониторе;
- соответствие самым жестким стандартам EMI безопасности: FCC-B, CE , DOC-B, CISPR-22B, VCCI, UL, CSA, TUV, IEC950, Scandinavian, DHHS, PTB, включая Blue Angel, MPR-II, TCO-95;
- гарантия – 3 года.

Если вы хоть раз поработали с жидкокристаллическим монитором **500TFT/700TFT** (аморфный TFT LCD, видимый размер экрана – 15"/17"), то ни на что другое и смотреть не захотите! Наряду со 100% безопасностью, небольшим размером и великолепным дизайном, его характеристики вызывают желание приобрести только такой монитор. Судите сами:

Величина зерна	0.28
Яркость (cd/q.m.)	200
Контраст	150:1
Угол обзора (T/B/L/R, градус)	40 /40 /60 /60
Макс.разрешение (dpi / dpi / Гц)	1024 x 768 /60
Разрешение Expand Mode	640x480 (x1.6) 1024x768, 800x600 (x1.25) 1000x750, 1024x768 (x1.0) 1024x768
Макс. полоса пропускания (МГц)	65
Горизонтальная развертка (КГц)	30-69
Вертикальная развертка (Гц)	60-70
Plug&Play	DDC 2B, USB
Энергоемкость	Менее 30Вт
Аудио Макс./ Нормально	3Вт / 2Вт

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Nick A. Skokov

Когда мы только скачали эту программу, то первой реакцией всех, видевших ее или хотя бы услышавших об этом, было недоверие. Менять частоту системной шины на ходу? Ну не может быть такого, для этого есть jumper'ы на «маме» или, в лучшем случае, это можно сделать через BIOS.

Soft FSB

Что такое FSB и зачем ее менять?

Полная расшифровка аббревиатуры FSB — Front Side Bus, т. е. частота системной шины PC. В подавляющем большинстве современных процессоров жестко зашит коэффициент умножения частоты системной шины на X, причем предполагается, что ее частота равна 66, 100 или 133. Последнее также задается процессором. Таким образом, например, для Pentium 450, мы имеем частоту FSB 100 МГц и коэффициент умножения 4,5.

Но, как известно большинству наших читателей, во многих случаях процессоры могут работать и на несколько большей частоте, чем определенная для них производителем. Например, можно заставить работать Pentium 450 на 112 МГц FSB, получив таким образом Pentium 504.

Это и называется «разгоном» процессора. Обычно это делают с помощью BIOS'а «мамы», выставляя там желаемую частоту FSB.

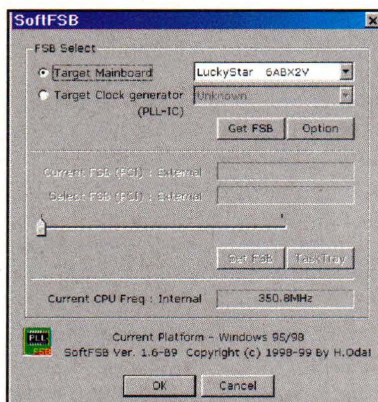
Разумеется, во всех случаях разгона вы делаете это на свой страх и риск, и, если процессор погорит, следует учитывать, что компания, где вы его купили, может и не поменять его на новый.

Тем не менее изменение частоты FSB на лету это реальность, о которой мы вам сейчас и расскажем. Заранее предупреждаем, ошибки при использовании данной программы могут приводить к зависанию системы, а возможно, и к более печальным последствиям.

Что оно делает?

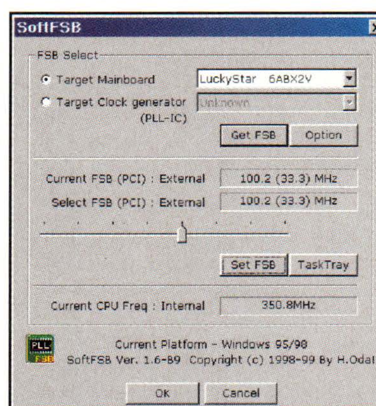
Запускается программа.

Вам необходимо знать модель своей «мамы» и выбрать ее из списка. В случае, если это не получается из-за отсутствия ее в списке, вы можете выбрать лишь clock generator. Но мы считаем, что эта опция не для любителей, и поэтому дальнейшие пояснения здесь ни к чему: если она вам знакома, то наши советы вам вряд ли помогут, а если нет, то рассказывать о том, как выяснить, какой у вас на «маме» clock generator, мы пока тоже не будем.



1 **Запускается небольшая программа следующего вида.**

Далее, выбрав «маму» из достаточно обширного списка, жмем кнопку «Get FSB». Если выбор сделан правильно, то вы получите следующее: установятся значения Current FSB и Select FSB; Slider и кнопки Set FSB, TaskTray станут доступными. Теперь вы можете потаскать Slider в обе стороны, аж до самых краев (не бойтесь — пока ничего не меняется), чтобы посмотреть, какие значения FSB поддерживает ваш clock generator. После того как вы выбрали понравившееся вам значение FSB, жмем кнопку «Set FSB», и эта частота устанавливается на генераторе системной шины. Дальнейшие события могут протекать различными путями. Вариант один — вы слегка прибавили частоту, например со 100 до 103, и все продолжает успешно работать, только чуть быстрее. Вариант второй — то же самое, но со временем компьютер начал зависать. Скорее всего это перегрев процессора, можно попробовать стереть пыль с вентиляторов и посмотреть, не загораживают ли пучки проводов обдув процессора.



2 **Теперь можно менять частоту шины, причем, если вам очень хочется сделать из своего компьютера «тормоза», то можно и в меньшую сторону.**

Вариант третий — все сразу повисло. В этом случае следует попробовать по порядку следующие средства: перезагрузиться, выключить и включить компьютер, сбросить CMOS с помощью jumper'а на плате. Разумеется, следующее средство следует применять, только если не помогло предыдущее. Для избежания серьезных проблем рекомендуется менять частоту постепенно, а не перескакивать сразу с 66 на 133.

Выбрав понравившуюся вам частоту, вы можете воспользоваться кнопкой «Task Tray», которая позволяет вам задать частоты, устанавливающиеся на FSB, при запуске программы и ее выключении. После чего остается лишь добавить программу в Startup меню.

Частота системной шины меняется сразу же, как только вы нажали кнопку «установить», а не после следующей перезагрузки компьютера.

Зачем это надо?

На наш взгляд, это более удобно, чем перестановка частоты в BIOS, т. к. не требует перезагрузки, позволяет сразу же попробовать различные частоты и оценить производительность компьютера на них.

Кроме того, ряд «мам», которые поддерживаются этого программой, могут иметь неудобную установку частоты, или им доступны не все частоты.

И напоследок, это просто круто иметь возможность оттянуть Slider до конца направо и, сказав, как в том анекдоте, «Смотрите, братва, как я могу!», нажать Set FSB. MG

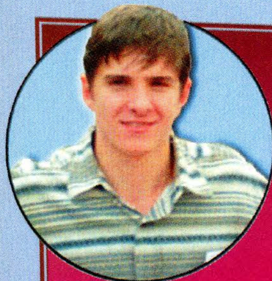




Как сделать свою игровую страничку

ТВОЙ САЙТ в INTERNET

Торик (torick@softhome.net)



Знаешь ли ты, геймер, почему все вступилова к рубрикам начинаются приветствием? Что-то вроде «Здравствуй, мега-геймер!» или «Приветствую вас, дорогие читатели!». И совсем не оттого, что уважаемые господа редакторы лишний раз хотят с тобой поздороваться, просто, скажу тебе по секрету, они не знают, как иначе начать свои гениальные обращения к народу. Я тоже не знаю, а поэтому, чтобы не отстать от всех, поздороваюсь. Здравствуйте. Итак, что у нас сегодня на повестке дня? Вижу статью Торика о создании игровой домашней странички. Сразу оговорюсь, что тема эта очень масштабная, про нее много писано и переписано, так что извиняйте, если уважаемому Торику не удалось в своем обзоре охватить все аспекты такого непростого дела, как создание собственной странички. Однако в статье есть все необходимое, чтобы, располагая минимальными знаниями английского, создать простейшую страницу и бесплатно разместить ее в Internet. Уверен, что у такого крутого геймера, как ты, обязательно получится.

Internet, знаете ли, это круто. Это море информации, где при желании и должном умении можно найти все, что угодно. Здесь можно не только почерпнуть необходимые знания, но и поделиться интересной информацией. Если сделать это умеючи и сведения, которые вы представите на суд онлайновой общественности, окажутся интересными и остроумными, можно даже прославиться. Раз уж ты читаешь наш журнал, самый крутой на трассе, у тебя у должно было скопиться много всяких мыслей, которыми можно поделиться с другими геймерами. Если скопилось — создай игровую страничку и выложи там свои измышления. Как это сделать? Читай дальше, тут все написано.

Сначала коротко расскажу о том, как создавать сайт — литературы по этому поводу куча, а места у нас мало, посему ограничимся базовой информацией, которой, однако, будет достаточно для разработки простенького сайта. Всякий сайт начинается со страницы под названием index.html или default.html. Разрешение не всегда должно быть *.html — бывает и *.htm, и *.asp, и другие. Для тебя сейчас главное — запомнить index.htm, ибо все-таки именно с нее начинается сайт. Так что первая страничка, которую ты будешь делать, называется index.htm. Это касается любого редактора, в котором ты собираешься работать. Вот, кстати, о них и поговорим.

КАК ДЕЛАТЬ (В ЧЕМ ДЕЛАТЬ)

Начинающие Web-мастера по большей части пробуют создать свои первые наброски в MS FrontPage (абсолютно любой версии). Поэтому-то им поначалу и кажется, что создать страничку очень легко. Позже выясняется, что либо шрифт нечитабельный (он ведь должен подходить ко всем трем разрешениям: 1024x768, 800x600 и 640x480, хоть последнее нынче редкость), либо картинку по центру невозможно поставить, либо еще что-то. В итоге все выливается в попадание в тупиковую ситуацию и полное нежелание чего-либо делать (тем более, через ограниченный по функциям FrontPage). Но все же рассмотреть идею создания странички с помощью этого широко распространенного редактора надо. В частности, я рассматриваю FrontPage Express, халявно поставляемый с IE 4.0, который в свою очередь халявно поставляется с Windows 98 (сомнительная, прямо скажем, халява. — *Прим. гл. ред.*).

Итак, ты загрузил программу. Сразу же открывается чистый лист — это и есть твоя будущая страница. Первое, что тебе необходимо сделать, это написать заголовок. Для начала напиши текст, например «Офигенный сайт крутого Мега-Геймера!». Теперь тебе надо сделать так, чтобы заглавие увидели все. Выдели текст и слева, в окошке с надписью «Обычный», выбери «Заголовок 1». Текст сразу заимеет очень нехилый размер и всем будет заметен. Можешь, кстати, сделать его выделенным курсивом или даже подчеркнутым.

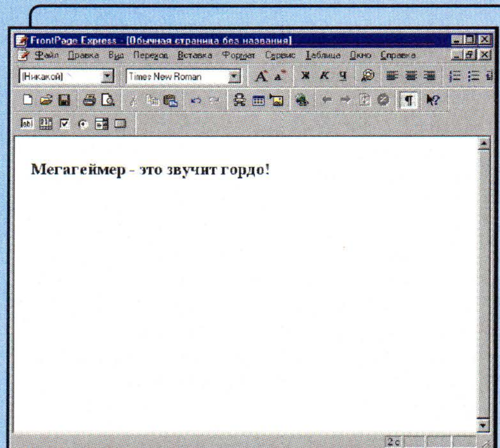
Но что-то криво он висит. Если ты работал в «Ворде», то сверху ты увидишь три кнопки выравнивания. Нажми центральную — текст встанет по центру страницы. Так, теперь пора сохранить плоды своего творчества. Нажми Ctrl+S и запиши страницу как index.htm — еще не забыл почему? Отлично, продолжаем.

Тебе понадобится вводный текст, обращение к народу. Можно начать словами «Оставь надежду, всяк сюда входящий!», можно вообще ничего не писать. Попробуй-ка написать через строчку «Привет! Ты попал! На мою страничку! Я — крутой МегаГеймер!». Что? Текст по центру? Выдели написанное и нажми кнопку форматирования по левому краю. Вот теперь со вступиловом покончено.

Ты наверняка не раз и не два видел сайты с разнообразными картинками. Да, не текстом единым жив Internet. Сейчас и мы с тобой будем ставить картинки и делать к ним подписи. Сверху посередине есть кнопка с желтым изображением. Нажми на нее. Теперь выбери картинку в формате JPEG или GIF (например, свою фотографию, чтобы посетители знали тебя в лицо), и она автоматически встанет на страничку. Тебя не устраивает ее размер? Без проблем — просто кликни на нее, и по краям ты увидишь несколько точек. Достаточно ухватить за одну из них и потянуть в нужную тебе сторону. Равняй, как хочешь. Когда закончишь — дай знать, продолжим уроки.

Сейчас будем делать подписи. Для начала мы вставим еще одну картинку, причем курсор должен быть на той же строчке, что и первый gif или jpeg. Обрати внимание на скриншот: там есть одна подпись слева от второй картинки и одна — под первой. Для того чтобы сделать первое, просто поставь курсор сразу после второй картинки и впиши нужный текст. Для второй подписи достаточно перейти на следующую строчку и ввести там свой текст. Все просто, как видишь. Картинки и подписи, как и текст, можно равнять по левому/правому краю или по центру.

Вроде бы все на месте, но чего-то не хватает, и я даже скажу тебе, чего именно. Сейчас твоя пага выглядит, как обыкновенный документ Word. А что отличает Internet? Конечно, гиперссылки! Те синие (не всегда, но по большей части) подчеркнутые слова и словосочетания,



Тот самый FrontPage Express — один из самых простых редакторов. И самый доступный.



кликнув на которые, твой броузер переносил тебя на другую страницу. Вот их и будем ставить (ради справедливости надо отметить, что и после добавления гиперссылок твоя страница не перестанет быть похожей на документ Word. — Прим. отв. ред.). Чтобы ты долго не думал над тем, куда ты хочешь отправить посетителя, давай-ка вводи, пока не поздно, «http://www.gamecenter.ru/megagame» и ставь эту эпохальную надпись на следующей строчке, аккурат посерединке. Сейчас давай мы сделаем этот текст ссылкой, кликай вверху на кнопочку в виде глобуса и двух стрелок. Теперь вводи http://www.gamecenter.ru/megagame в поле «Адрес» (URL). Все, у тебя есть готовая ссылка.

Как ты мог заметить, сайты бывают разные в смысле оформления. У одних шрифт текста черный, а фон белый. У других шрифт зеленый, а фон черный. Можно продолжать до бесконечности, но мы не будем. Дабы не отходить далеко, давай раскрасим пагу в кислотный цвет. Выдели весь текст на странице и открой опцию «Формат -> Шрифт». Внизу слева будет поле «Цвет», где ты можешь выбрать абсолютно любой цвет. Сейчас мы с тобой перекрасим текст в зеленый цвет. Во, классно! Понравилось? Мне

Видишь, как круто у меня получилось, — осталось только цветовую гамму разнообразить. Попробуй, и у тебя получится не хуже. Обещаю.

нет. Зеленый на белом смотрится не очень хорошо. Надо фон менять. Кликай на «Формат -> Фон». Поставь, скажем, красный цвет. Как тебе? Хех, как на лучших рейв-party! Теперь все клево и сильно отличается от каких-нибудь «Страничек, не испорченных дизайном». Поздравляю, ты сам сделал это!

А теперь давай посмотрим, как все это выглядит в оригинале — на языке HTML. Не бойся, HTML намного проще всяких паскалей и даже полегче бейсика. Твоя задача сейчас — вникать в то, как можно сделать по-своему, не используя довольно неудобный интерфейс FrontPage`а. К тому же в оригинале можно внести свои изменения и использовать функции, которых нет в том же FrontPage. Все команды пишутся в скобках <> и называются тэгами. Каждую команду обязательно надо закрывать, так как они... впрочем, это долго объяснять, команды надо закрывать и все. Внутри команд можно помещать текст, картинки и вообще все, что угодно. Итак, вот описание твоей страницы в HTML:

```
<html>
<head>
<meta http-equiv="Content-Type"
content="text/html; charset=windows-1251">
<meta name="GENERATOR"
content="Microsoft FrontPage Express 2.0">
<title>Офигенный сайт крутого МегаГеймера!</title>
</head>
<body bgcolor="#FF0000">
<p align="center"><font color="#C0C0C0"
size="6">Офигенный
сайт крутого МегаГеймера!</font></p>
<p align="left"><font
color="#C0C0C0"><strong>
</strong></font> </p>
<h3 align="left"><font color="#C0C0C0">
<strong>Привет! Ты попал! На мою пагу! Я —
крутой МегаГеймер! А ты?! Ага, я так и знал!
</strong></font></h3>
<h3><font color="#C0C0C0"><img
src="file:///C:/SCR/q3014.jpg"
width="363" height="273"> <img
src="file:///C:/SCR/q3018.jpg"
width="363" height="272"> </font><font
color="#C0C0C0" size="4">Я — крут!! </font>
<font color="#C0C0C0"><strong>Смотри —это
моя любимая пушка!!!</strong></font></h3>
<p align="center"><a
href="http://www.gamecenter.ru/megagame">
<font
color="#C0C0C0" size="7">http://
www.gamecenter.ru/megagame</font></a></p>
</body>
</html>
```

Первое. <html> — это тэг, наглядно дающий понять всякому, сюда входящему, что сие есть страничка, написанная языком HTML. Тэг действует на все содержание странички и потому закрывается только в самом конце. <head> — это условное обозначение заголовка твоей страницы. Обрати внимание на <title> — в этом тэге пишут тот текст, который виден в самом верху броузера. То есть в Internet Explore заголовок паги выглядит так: «Офигенный сайт крутого МегаГеймера! — Microsoft Internet Explorer». Менять тайтл ты можешь исключительно по собственному усмотрению.

<body bgcolor="#FF0000"> — представитель вида редких тэгов типа той же <html>, так как ставится только раз на всей странице и закрывается в конце ее. Также отличается тем, что у него присутствует параметр — bgcolor="#FF0000". Он регулирует цвет фона страницы. Сам цвет записывается в форме кода, хотя в одной из последних модификаций языка HTML присутствует возможность вписывать цвета «родным» английским языком. Например, для страницы с синим фоном надо написать в теле тэга <body> параметр bgcolor=blue (кавычки ставить необязательно).

<p align="center"> — этот тэг отвечает за форматирование объекта по краям или центру.

<font color="#C0C0C0"> — а вот и он, самый главный тэг

Хорошая страничка получилась, яркая. Издалека видно.

для текста. В теле <font> вписывается почти вся информация о тексте, следующем за тэгом. Параметры: COLOR — цвет текста, пишется либо кодом, либо на английском языке. FACE — здесь указывается, какой конкретно шрифт используется. Если не указан, то по умолчанию ставится Times New Roman. SIZE — это размер шрифта. В принципе идентичен тому самому окошку «Заголовок 1», за исключением того, что если «Заголовок 1», то SIZE=6. И наоборот — «Заголовок 6» — SIZE=1. Со шрифтами все.

<strong> — старое название <b>, эта функция делает текст выделенным.

<h3> — «Заголовок 3». Увеличивает шрифт. Ставится перед текстом исключительно

в FrontPage и других редакторах. Нормальные герои идут в обход и ставят <font size=3>. Впрочем, не все из нас нормальные...

<img src> — основная команда для вставки картинок. <img src=путь к картинке в Internet>. width и height — размеры картинки в точках, как и разрешение. В моем случае получилось, что картинка не из Internet, а с моего жесткого диска. Когда эта страничка будет в сети, убедись, что все пути ко всем картинкам ведут к существующим картинкам в Internet.

Ну и напоследок еще один самый главный тэг — <a href>. В рамках тэга должен быть указан путь. После тэга — текст, кликая на который, попадаешь на линк, указанный внутри. На текст, идущий после <a href>, может идти любой текст или картинка. Но при клике на этот текст или картинку посетитель пойдет именно по тому линку, что указан после <ahref=.

На этом уроки HTML заканчиваю. Советую не забывать о том, что тэги следует закрывать и свою страничку проверять на «Нетскапе» и «Эксплорере» во всех трех разрешениях. Если все ОК — выкладывай в Internet. Если нет — доводи до ума до тех пор, пока все не наладится. Иначе тебя не поймут некоторые посетители...

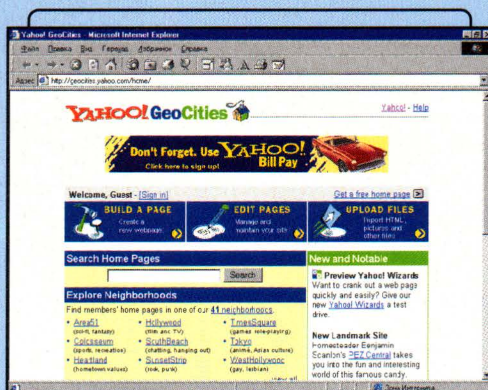
ГДЕ РАЗМЕЩАТЬ

Кстати, о выкладывании. После того, как ты создашь себе пару-тройку страниц, обязательно возникнет вопрос: «А куда, собственно, все это девать?..». Если у тебя еще нет определенных планов или договоренностей с провайдерами, тебе придется позаботиться о хостинге. В мире есть сотни сайтов, на которых дается возможность разместить свою страничку. Но гнаться надо не за местом, которое они предлагают (некоторые дают до 20 Мбайт), а за скоростью доступа. Хотя чисто теоретически подойдет любой сервер, все равно имеется свобода выбора. О выборе я сейчас и расскажу.

Geocities

http://www.geocities.com

Этот гигант по размещению домашних страничек год назад слился в едином экстазе с небезызвестной поисковой системой Yahoo! и теперь, с видоизмененным дизайном, готов принимать пользователей и дальше. Дают здесь длинный адрес для доступа к вашей страничке, 11 Мбайт свободного места и заставляют при заходе на страницу открывать дополнительное окно с рекламой. Зато есть возможность редактирования страничек на HTML прямо в онлайне, свой FTP и собственный адрес электронной почты на yahoo.com. Еще в соответствии с вашим логином дают уникальную ссылку типа http://www.geocities.com/megagamer, приводящую броузер на твою пагу, которая на Geocities по умолчанию имеет вид типа http://www.geocities.com/CypressHill/Morgue/5437. Доступ к серверам Geocities тормозной до ужаса! Поверь мне на слово, на «Геоситях» хоститься можно только с самого начала. Позже, когда тебе попадутся нормальные халявные хосты, либо ты доведешь страничку до относительного идеала, ты сможешь переехать в другое место и насладиться разительной переменой ситуации. Регистрация на «Геоситях» проста —



Хоть и сменил Geocities свой дизайн после слияния с Yahoo, но, как видно, совсем его не улучшил.

для начала тебя прогонят по разного рода лицензиям и Agreement Documents, в итоге даешь свой логин и пароль, его там записывают и в ответ выдают тебе уникальный адресок. Тот, который очень длинный. Правда, впоследствии ты можешь его немного видоизменить, например не http://www.geocities.com/MurderHouse/Kitchen/1873, а более ровный и запоминающийся http://www.geocities.com/RedSqaure/Kremlin/1111. Но не суть — все равно дают редирект, который будет выглядеть так: http://www.geocities.com/твой_логин. Вот, в общем, и все прелести данного сервера.

Fortune City

http://www.fortunecity.com

Этот хостящий всех и вся сервер менее требователен, нежели «Геоситиз», но и менее функционален. Он не даст тебе редиректа, зато с удовольствием даст длиннющий, символов на тридцать, адрес, с которым тебе так и придется всю жизнь мотаться. Впрочем, есть отдельные службы — о них чуть пониже. Так вот, Fortune City. Регистрация там проста, проще, чем на «Геоситях», да и лицензии пролистывать два часа подряд не нужно. Но в итоге тебе ничего, кроме 20 Мбайт свободного пространства (плюс встроенный редактор HTML, плюс отсутствие второго окна), не дадут — можешь не надеяться.

Теперь насчет доступа. Он очень странный. В иные времена файлы с «ФортунСити» качались на лету, а в другое время можно было



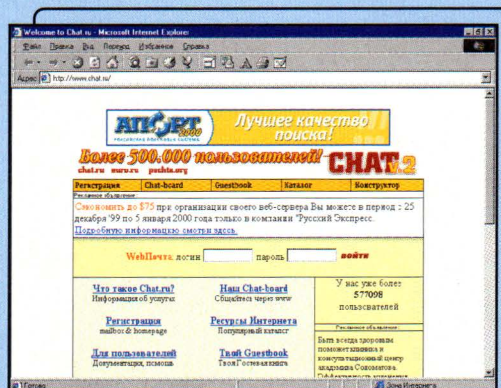
Сразу видно, что FortuneCity — это город. Дизайн очень симпатичный и надпись «20Mb Home Page» очень подкупает.

часами ждать, пока грузится одна-единственная страничка. Очень странная ситуация. Но выгоднее, чем на «Геоситях» — там все-таки все время долго грузится.

Chat.Ru

http://www.chat.ru

Да, решил я все-таки не обходить вниманием один из самых популярных серверов нашего с тобой любимого Рунета. Все-таки родное, так сказать, хоть плохонький, но свой. Чем же он плохонький? Да хотя бы доступом. Очень тормозит. Не настолько, как «Геоситиз», но все же есть такое дурацкое свойство. Дает всего 3 Мбайт под личную страничку плюс немножко под e-mail. Регистрация долгая и нудная: не заполнишь какое-нибудь поле или не соблюдешь правила заполнения — жди ругательства местного скрипта. Но все равно неплохо. Хотя бы тем, что Chat.ru — практически единственный российский сервер с бесплатным хостингом именно домашних



А это наши. Chat.ru — самый популярный сайт Рунета для размещения домашних страничек.

страничек, в отличие от какого-нибудь LGG.RU, где берут только очень хорошие проекты с великолепным дизайном и отточенными Java-скриптами. В общем, если хочешь с чего-то начинать, начинай с Чат.Ру. Только не обижайся, если друзья, узнав, что ты на Чате хостишься, скептически на тебя посмотрят и покрутят пальцем у виска... такая вот у сайта известность...

Редиректы

То, о чем я обещал сказать несколькими абзацами выше. Редиректы — это некая услуга, которая создает короткий условный адрес типа http://go.to/твой_сайт и не берет за это денег. Естественно, ты не будешь располагать страничку на сайте go.to, но достаточно там зарегистрироваться, указать адрес своей странички и выбрать себе логин, всякий, кто наберет http://go.to/твой_логин, попадет на твою страничку, полный адрес которой может содержать до двух-трех десятков символов (см. Geocities).

Редиректы — это: http://go.to, http://attend.to, http://i.am. Для начала хватит. Надо будет больше — ищи через поисковые сервера. А вот что это такое — жди обзора в следующем номере... MG

ПРОИЗВОДСТВО СТУДИИ "ТЕМА"

ДАРА II

СВОЙ СРЕДИ ЧУЖИХ

(уровень шестой)

ОНА ОЧНУЛАСЬ ОТ СКОВАВШЕГО ЕЕ ЛЕДЯНЫМ УЖАСОМ КОШМАРА, И В ЕЕ СОЗНАНИЕ ТУТ ЖЕ СТАЛ ВЛИВАТЬСЯ НЕСКОНЧАЕМЫМ ПОТОКОМ ЗАУНЫВНЫЙ ВОЙ СИРЕНЫ. СКАТИВШИСЬ С КОЙКИ НА ПОЛ, ОНА НЕ СРАЗУ ПОНЯЛА, ГДЕ НАХОДИТСЯ...

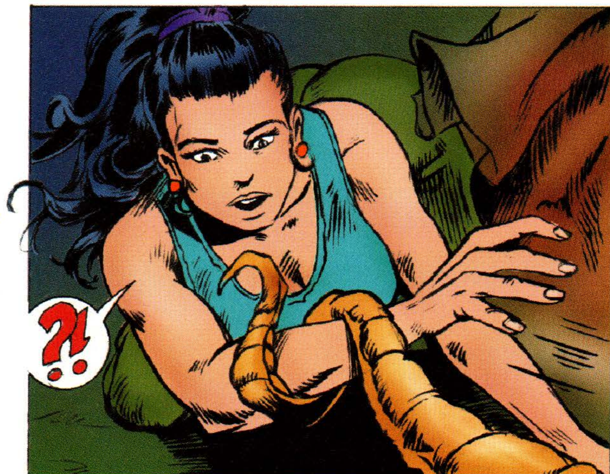


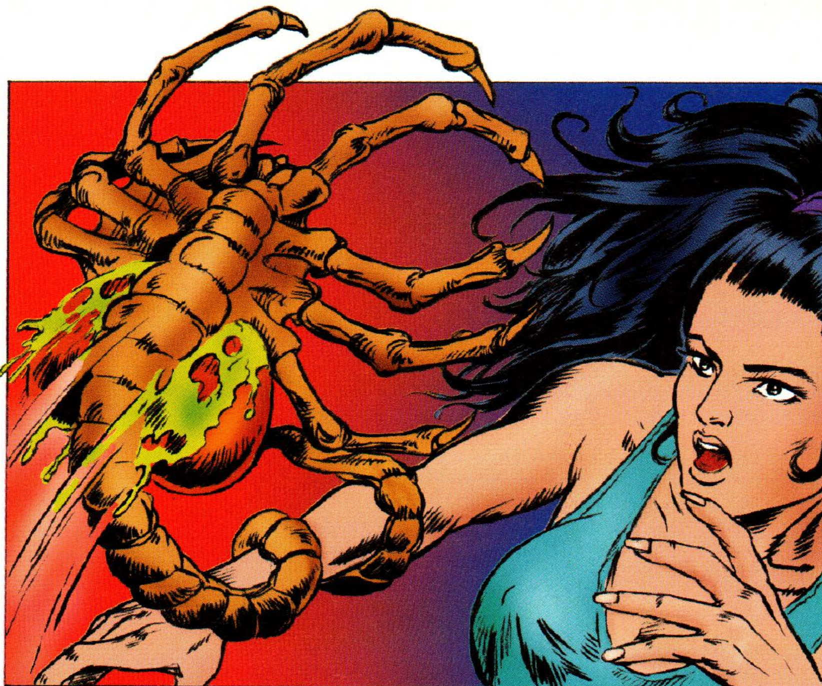
ТРАНК

КУЛЕР? КУЛЕР, ЭТО ТЫ?..

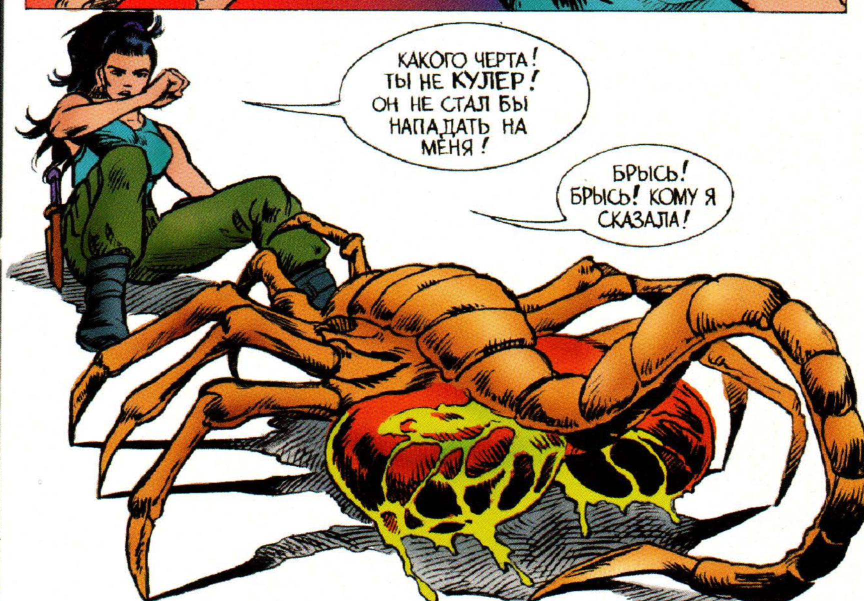


* СМ. ЭПИЗОД "БУНТ" УРОВЕНЬ ПЯТЫЙ В №1(13)


?!



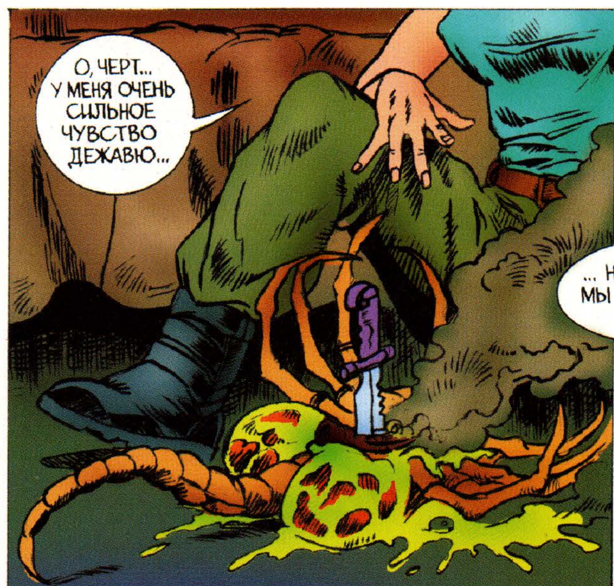

ШРЭП
КУЛЕР, ТЫ С УМА СОШЕЛ? ЭТО НЕ СМЕШНО!


КАКОГО ЧЕРТА! ТЫ НЕ КУЛЕР! ОН НЕ СТАЛ БЫ НАПАДАТЬ НА МЕНЯ!
БРЫСЬ! БРЫСЬ! КОМУ Я СКАЗАЛА!


ОТЦЕПИСЬ, УРОД! ОТСТАНЬ ОТ МЕНЯ!


АААЙИИ!

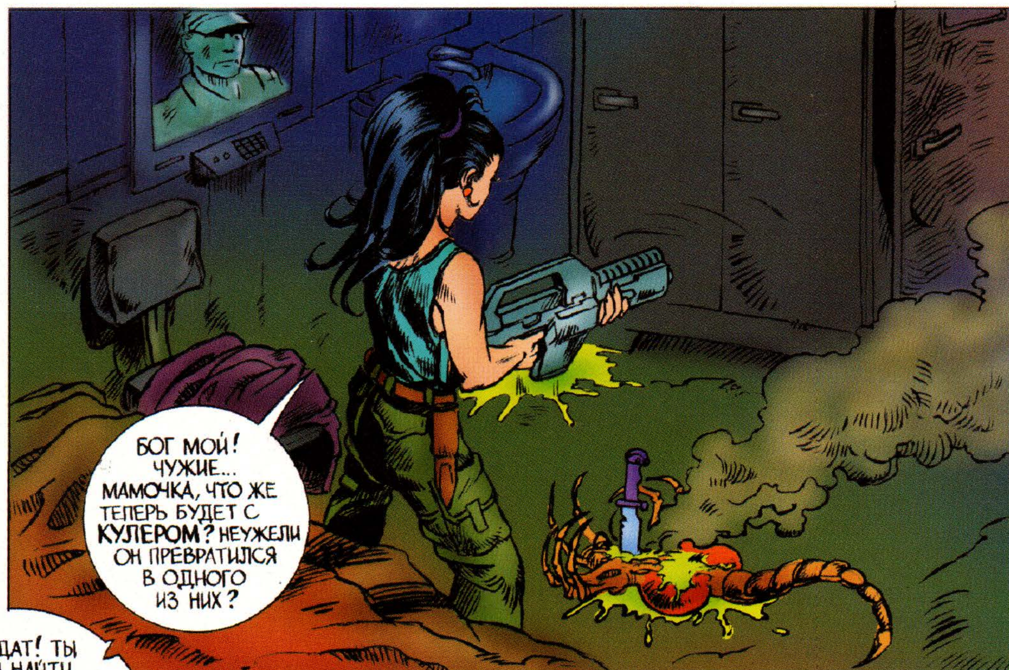

ПОЛУЧИ, МАЛЕНЬКИЙ ЗАСРАНЕЦ! АЙ!
2


О, ЧЕРТ...
У МЕНЯ ОЧЕНЬ СИЛЬНОЕ ЧУВСТВО ДЕЖАВЮ...


... НЕУЖЕЛИ МЫ ПОПАЛИ В... ?


ПРОКЛЯТЬЕ!

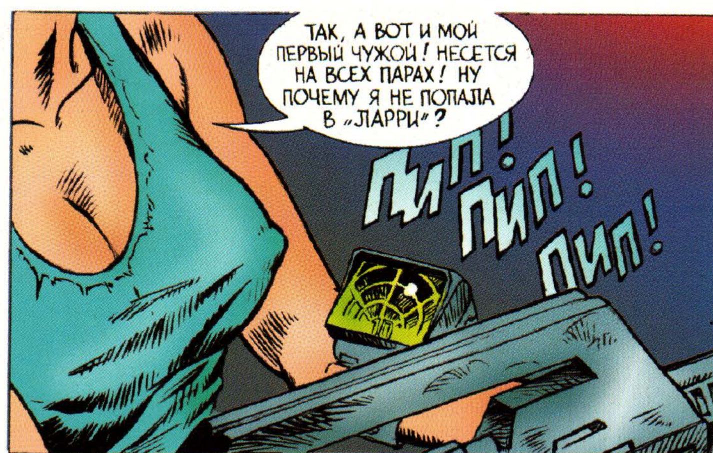



БОГ МОЙ! ЧУЖИЕ... МАМОЧКА, ЧТО ЖЕ ТЕПЕРЬ БУДЕТ С КУЛЕРОМ? НЕУЖЕЛИ ОН ПРЕВРАТИЛСЯ В ОДНОГО ИЗ НИХ?

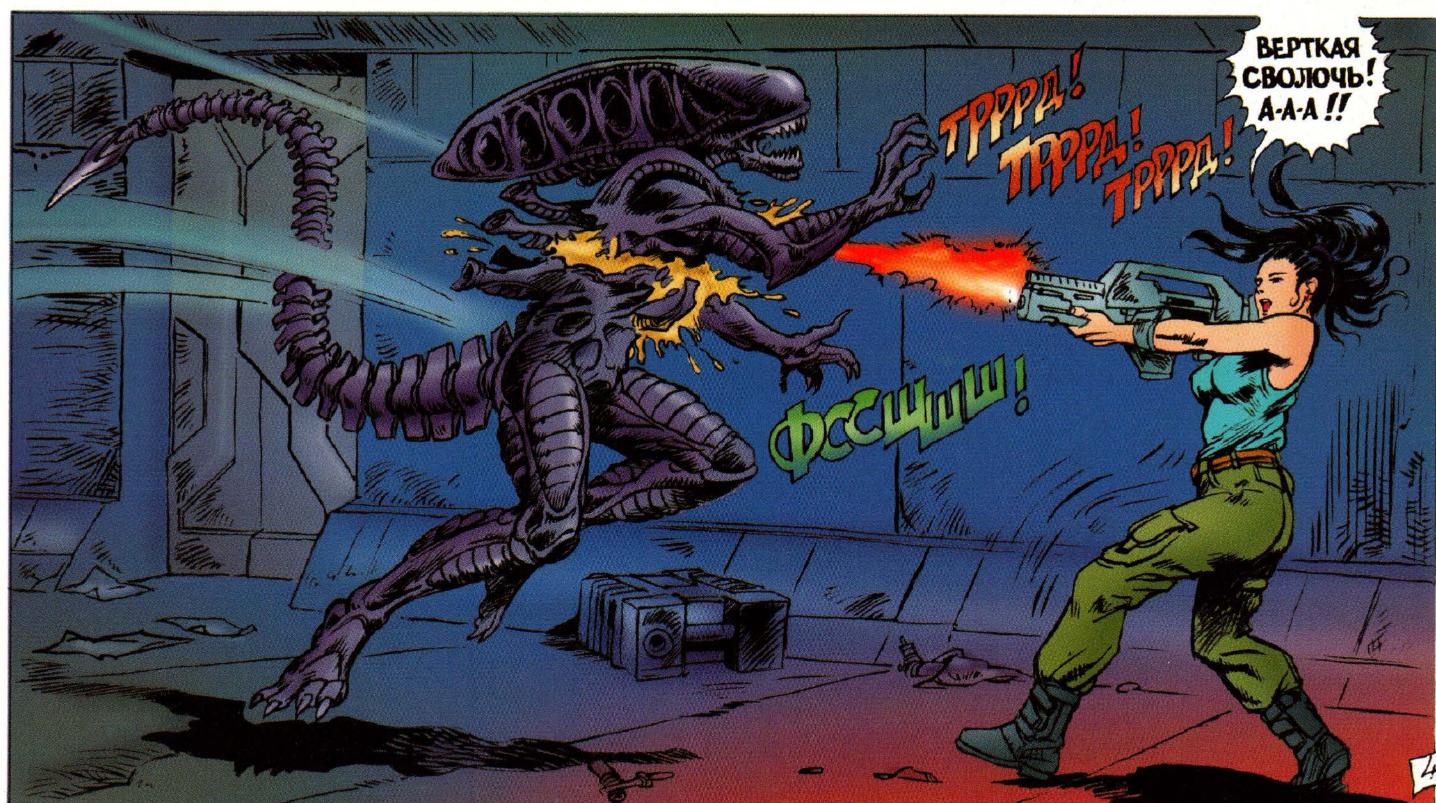

СОЛДАТ! ТЫ ДОЛЖЕН НАЙТИ ВХОД В РЕАКТОРНЫЙ ЗАЛ И ВКЛЮЧИТЬ СИСТЕМУ САМОУНИЧТОЖЕНИЯ КОМПЛЕКСА! У ТЕБЯ МАЛО ВРЕМЕНИ! ЧЕЛНОК БУДЕТ ЖДАТЬ ТЕБЯ НА ПОСАДОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ...
ДА ПОШЕЛ ТЫ СО СВОИМ КОМПЛЕКСОМ! У МЕНЯ СВОИХ ЗАБОТ ХВАТАЕТ!


Я ДОЛЖНА НАЙТИ ЕГО РАНЬШЕ, ЧЕМ ОН НАЙДЕТ МЕНЯ...
3


RED ALERT
ВОТ ДЕРЬМО! ВЛИПЛА ПО САМЫЕ УШИ... ОДНО ДЕЛО ИГРАТЬ В КОМПЬЮТЕРНУЮ ИГРУ И СОВСЕМ ДРУГОЕ ОЧУТИТЬСЯ ВНУТРИ ЕЕ МИРА... СО СТРОГГАМИ БЫЛО НЕ ТАК СТРАШНО!


ТАК, А ВОТ И МОЙ ПЕРВЫЙ ЧУЖОЙ! НЕСЕТСЯ НА ВСЕХ ПАРАХ! НУ ПОЧЕМУ Я НЕ ПОПАЛА В „ЛАРРИ“?
ПИП! ПИП! ПИП!

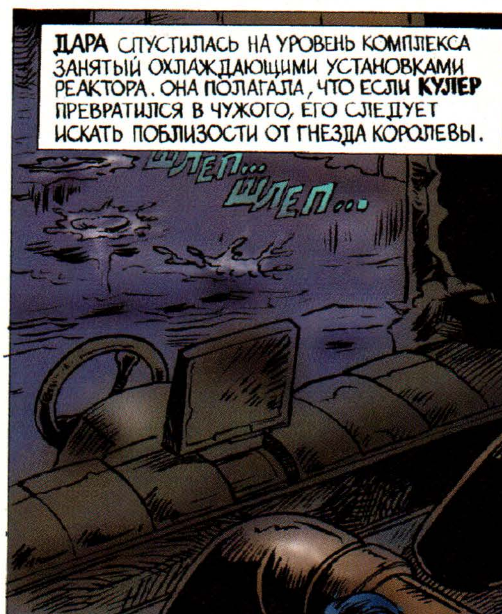

КУЛЕР, ЭТО СЛУЧАЕМ НЕ ТЫ?!
ШСССС!!
ПОНЯЛА, НЕ ТЫ...

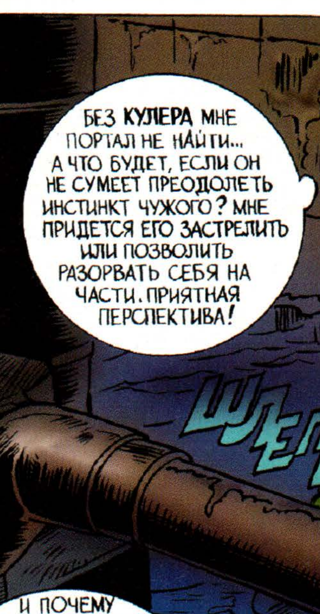

ВЕРТКАЯ СВОЛОЧЬ! А-А-А!!
ТРРРД! ТРРРД! ТРРРД!
ФССШШШ!
4

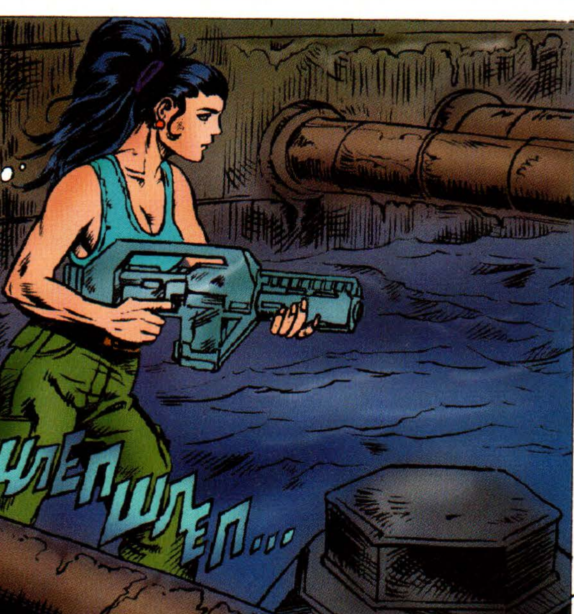

А-АЙ-И-И!.. КИСЛОТА!..


ВОТ БЛИН! ВСЕ-ТАКИ НАПАКОСТИЛ, УРОД!

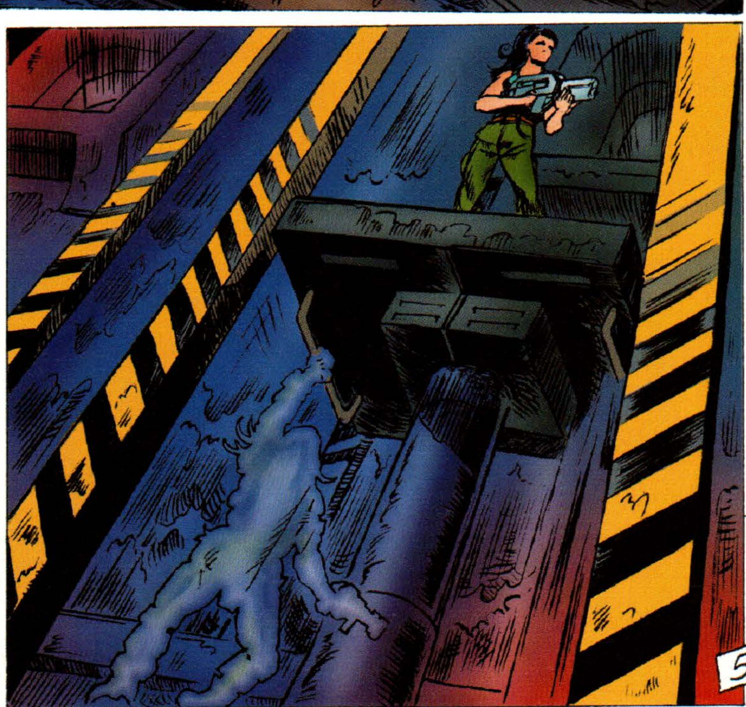

ЕСЛИ И КУЛЕР СТАЛ ТАКИМ ЖЕ ПРЫТКИМ, МНЕ БУДЕТ СЛОЖНО ЗАГНАТЬ ЕГО В ПОРТАЛ...


ДАРА СПУСТИЛАСЬ НА УРОВЕНЬ КОМПЛЕКСА ЗАНЯТЫЙ ОХЛАЖДАЮЩИМИ УСТАНОВКАМИ РЕАКТОРА. ОНА ПОЛАГАЛА, ЧТО ЕСЛИ КУЛЕР ПРЕВРАТИЛСЯ В ЧУЖОГО, ЕГО СЛЕДУЕТ ИСКАТЬ ПОБЛИЗОСТИ ОТ ГНЕЗДА КОРОЛЕВЫ.
ШЛЕП...
ШЛЕП...


БЕЗ КУЛЕРА МНЕ ПОРТАЛ НЕ НАЙТИ... А ЧТО БУДЕТ, ЕСЛИ ОН НЕ СУМЕЕТ ПРЕОДОЛЕТЬ ИНСТИНКТ ЧУЖОГО? МНЕ ПРИДЕТСЯ ЕГО ЗАСТРЕЛИТЬ ИЛИ ПОЗВОЛИТЬ РАЗОРВАТЬ СЕБЯ НА ЧАСТИ. ПРИЯТНАЯ ПЕРСПЕКТИВА!


ШЛЕПШЛЕПШЛЕП...


И ПОЧЕМУ МЕНЯ НЕ ОСТАВЛЯЕТ ЧУВСТВО, БУДТО ЗА МНОЙ СЛЕДЯТ?


5


COMMUNITY
CENTER
О, БОЖЕ!
НАДЕЮСЬ, КУЛЕР НЕ ПРИНИМАЛ В ЭТОЙ БОЙНЕ УЧАСТИЯ... ИНАЧЕ Я СПУЩУ С НЕГО ШКУРУ ЗАЖИВО!


ТЕБЕ НЕ НАДО...

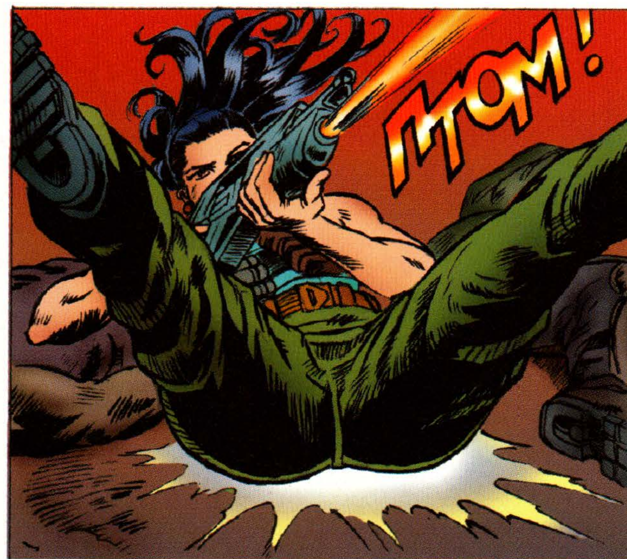



СТРАННО... ОПЯТЬ ЭТО ЧУВСТВО ВЗГЛЯДА НА СПИНЕ.




НО ВЕДЬ НЕТ ЖЕ НИКОГО! НЕРВЫ СТАЛИ НИ К ЧЕРТУ! ДОВЕЛИ ПРОКЛЯТЫЕ ТВАРИ!
6

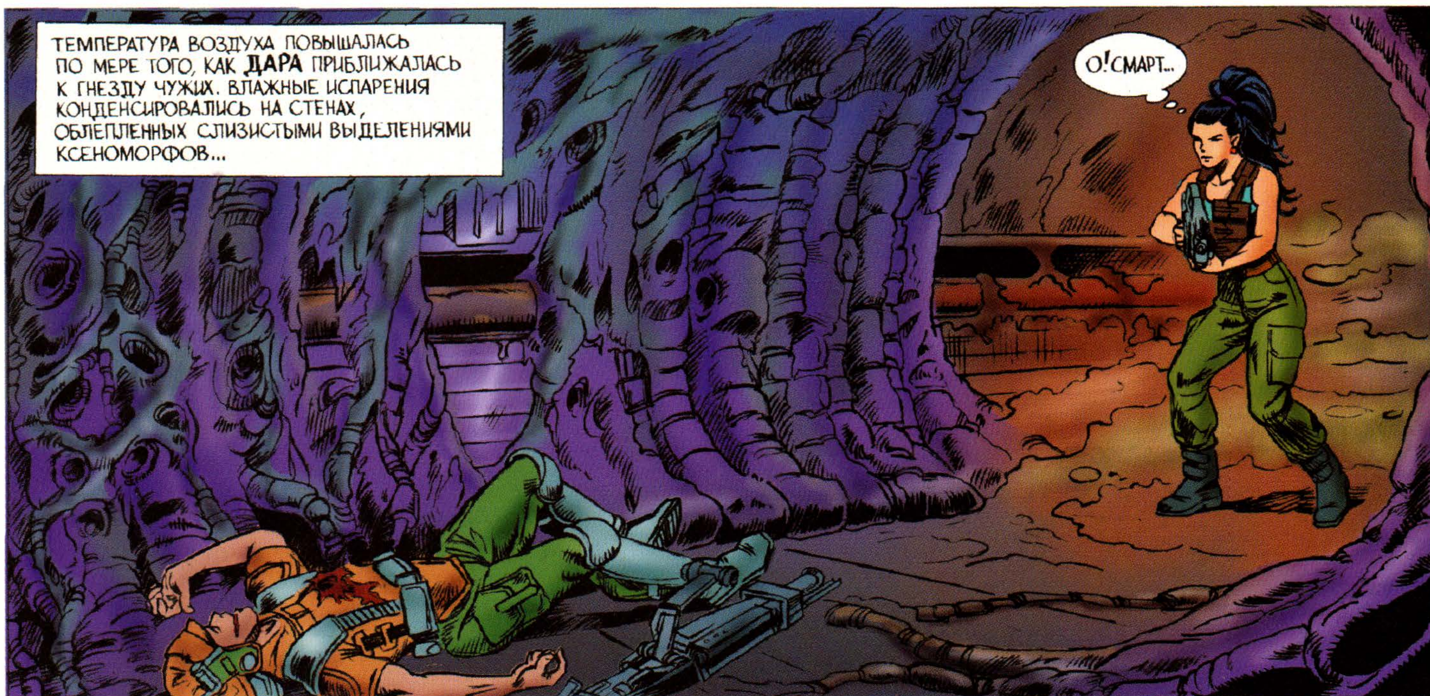

Я НЕ ВАС ИМЕЛА В ВИДУ!


ПТОМ!

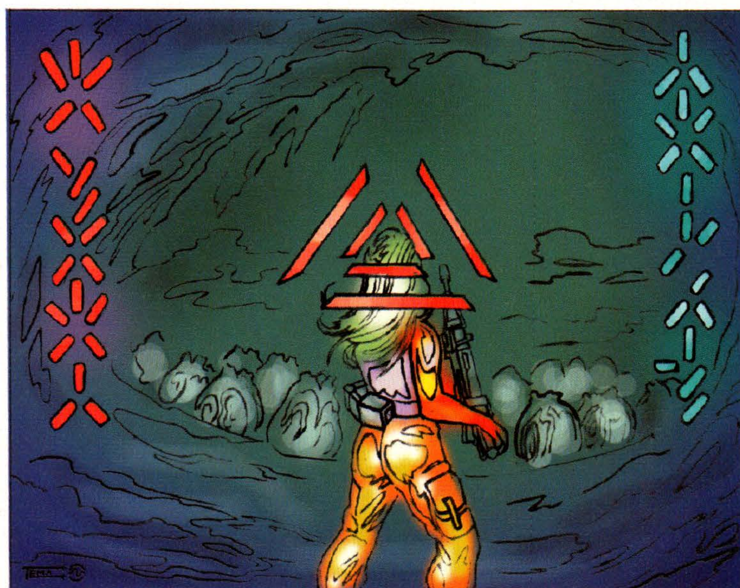


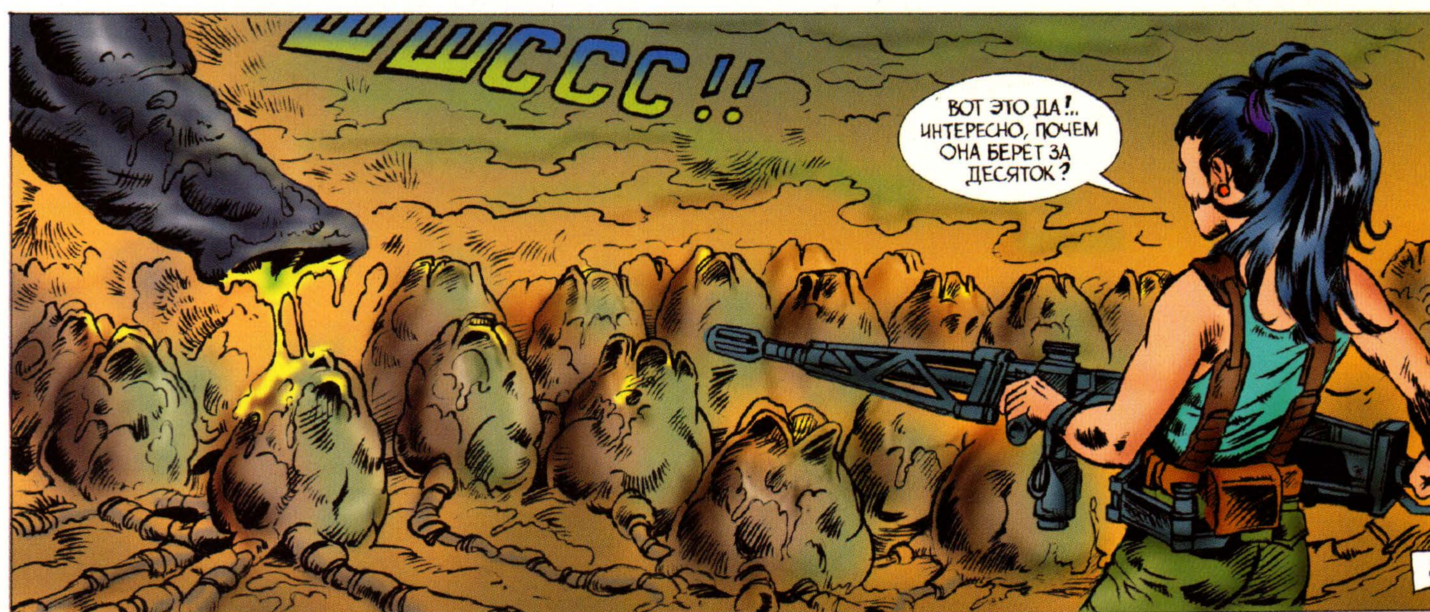

КАКОЙ ЖЕ ТЫ НАСТЫРНЫЙ! НУ НЕ ЖЕЛАЕТ ДЕВУШКА ЗНАКОМИТЬСЯ БЛИЖЕ...


ИЗВИНИ, НО Я ВЫНУЖДЕНА ПРЕРВАТЬ НАШЕ СВИДАНИЕ...
ТРРРДТ!
7


ТЕМПЕРАТУРА ВОЗДУХА ПОВЫШАЛАСЬ ПО МЕРЕ ТОГО, КАК ДАРА ПРИБЛИЖАЛАСЬ К ГНЕЗДУ ЧУЖИХ. ВЛАЖНЫЕ ИСПАРЕНИЯ КОНДЕНСИРОВАЛИСЬ НА СТЕНАХ, ОБЛЕПЛЕННЫХ СЛИЗИСТЫМИ ВЫДЕЛЕНИЯМИ КСЕНОМОРФОВ...
О! СМАРТ...

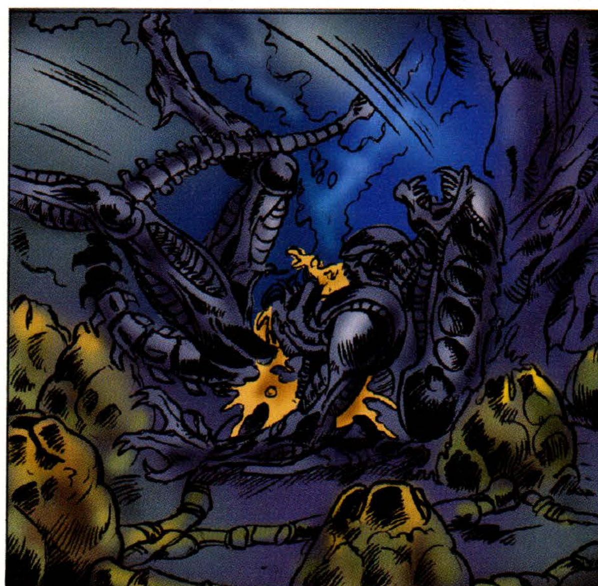

...ОЧЕНЬ КСТАТИ... И ОБОЙМА ПОЧТИ ПОЛНАЯ! ТЕПЕРЬ ПОВОЮЕМ!




ШШССС!!
ВОТ ЭТО ДА!.. ИНТЕРЕСНО, ПОЧЕМ ОНА БЕРЕТ ЗА ДЕСЯТОК?
8


ШССС!
КУЛЕР! ЕСЛИ ТЫ МЕНЯ СЛЫШИШЬ, НЕ ПОДХОДИ БЛИЗКО! Я МОГУ ТЕБЯ ЗАДЕТЬ!


ТРРРАТ! ТРРРАТ!






СУКА!.. НУ, ЧТО ЖЕ ТЫ МЕДЛИШЬ?! ДОБИВАЙ!..
ШШССС!!
9


ШРЛАК!


ТОЛЬКО НЕ ЭТО... ХИЩНИК!


ДАРА...


КУЛЕР? КУЛЕР ЭТО И В ПРАВДУ ТЫ? ЧТО ТЫ ДЕЛАЕШЬ? УБЕРИ ЭТИ ЖЕЛЕЗКИ ОТ МОЕГО ЛИЦА!
ПОСМОТРИ, КЕМ Я СНОВА СТАЛ ПО ТВОЕЙ ВИНЕ... НИЧЕГО ЧЕЛОВЕЧЕСКОГО... У МЕНЯ РУКИ ЧЕШУТСЯ ДАТЬ ТЕБЕ СДАЧИ ЗА ТОТ ПОДЛЫЙ УДАР В АРУЛЬКО! ПОМНИШЬ?


БОЮСЬ ТОЛЬКО, ЧТО ЕСЛИ Я ТРЕСНУ ТЕБЯ ЭТИМ КУЛАКОМ, ОТ ТЕБЯ ТОЛЬКО «ТАМПАКС» ОСТАНЕТСЯ!


ТЫ СПАС МНЕ ЖИЗНЬ... ПРОСТИ, ЕСЛИ СДЕЛАЛА ТЕБЕ БОЛЬНО.
ЛАДНО... Я ПРОЩАЮ ТЕБЯ... ТЫ ДУМАЛА, ЧТО Я ЧУЖОЙ И ВСЕ ЖЕ ПОЛЕЗЛА ЗА МНОЙ СЮДА, В САМОЕ ЛОГОВО. ЭТО БОЛЕЕ ЧЕМ ПОСТУПОК.


НУ, ЗДРАВСТВУЙ, ДАРОЧКА, СОЛНЫШКО МОЕ...
КУЛЕР, ДОРОГОЙ, КАК Я РАДА ТЕБЯ ВИДЕТЬ!.. А ТЫ НАШЕЛ ПОРТАЛ? А?
10

...Знаете, что такое привычка? Привычка — это вежливое название для бессмысленных действий, которые у всех других животных мы научно именуем «рефлексами». Типа у бестолковых животных — рефлексы, а у гордых сапиенсов — привычки. Чтобы не запутаться, а иначе большинство сапиенсов станет совсем сложно отличать от ежей, ужей и даже от червя планарии. Потому что означенное большинство опять же только вежливо именуется «сапиенсами». А на самом деле человек еще в нежном возрасте делает выбор — думать ли ему мозгами или заменить этот трудный процесс набором привычек на все случаи жизни... рефлексов то есть. Выбор этот, нужно отметить, завсегда совершенно свободный и демократический; оттого-то большинство выбирает именно то... что всегда выбирает демократическое большинство.

Впрочем, про выборы — это вам Краеведы расскажут мусорноящичные. Пока лишь объясним, при чем тут привычки. Вот вы, дорогие читатели, привыкли уже небось за это время, что «Ящик для Мусора» — местечко в нашем журнале безбашенное и развеселое. Типа гонят тут всякую безответственную пургу и варят килограммами лапшу для ушей, да? Так вот, привычку пора ломать. На самом деле в «Ящике» кипят драматические страсти. Иногда даже с трагическим уклоном. В каком-то смысле наш «Ящик для Мусора» — действующая модель социума, его аналог. Впрочем, по законам магического сродства это как раз объяснимо: ведь знакомый нам социум тоже в первую очередь ассоциируется у мыслящего человека с бо-ольшим ящиком для мусора... Поэтому немудрено, что в это судьбоносное время и наши Краеведы решили судьбу поносить. А может быть, даже и вынести...

ИГРЫ И ВЫБОРЫ – БЛИЗНЕЦЫ-БРАТЬЯ!

Три Краеведа о выборно-игровых технологиях



...В нашем ящике случилась пренеприятная история. С глубоким прискорбием вынуждены сообщить, что от нас безвременно ушел наш бессменный и бессмысленный вождь, наш Всебестолковейший Отец и Учитель, Почетный Краевед Александр Казаков. Обстоятельства его ухода темны и загадочны. Кое-кто полагает: Казаков, будучи личностью виртуальной, попросту не пережил «ошибки тысячелетия», оказавшись единственной жертвой пресловутого «бага», которым нас всех стращали (сей ядовитый виртуальный жук, пожрав Казакова, попросту отравился и сдох — так что покойного мэтра можно смело считать спасителем человечества). Другие уверяют, что Казаков (обладавший занятным хобби выходить за рамки и переходить грани) попытался нелегально покинуть свою Вселенную и при этом то ли надорвался, то ли надрался, то ли нарвался... А третьи прозаично считают, что его просто жаба задушила. Так или иначе, после серии траурных мероприятий перед нами, Краеведами, встала нелегкая задача — организация выборов нового Александра Казакова. Требования к будущему лидеру были очевидны: абсолютное невежество, совмещенное с абсолютным же апломбом; беспощадность к любым проявлениям логики и интеллектуальной честности; богатство активного тезауруса при полном непонимании смысла как минимум 99% лексем данного тезауруса. Но тут оказалось: каждый из нас, Краеведов, полагает, что именно он — единственный достойный носитель всех этих незаменимых начальнических свойств. Поэтому было решено провести конкурсную предвыборную гонку. Каждый претендент должен был прогнать что-нибудь этакое, выборно-игровое — чтобы у соперников уши завяли по самый мозжечок...

...Распихивая всех остальных с воплями: «Пустите! Я с подводной лодки! Я сейчас засну!», на трибуну первым в нарушение регламента прорвался Третий Краевед. По дороге он так потоптал Первого, что официальный зам. Казакова временно выбыл из обращения... Что же, пролезание без очереди и потоптание самых достойных — единственный путь, приличествующий будущему вождю...

Гонка Первая, Безымянная

Выборы, выборы, вот у нас завсегда так — стоит какому-нибудь громкому слову завитать в воздухе, вся краеведческая братия тут же начинает бегать по всему краю и за это самое слово хвататься всеми своими конечностями. И тащут, когда поймают, сюда тащут, в ящик для мусора...

Ну выборы, ну и что? Вот я тоже выбранный. Им там, которым наверху, хорошо быть выбранными. Они для этого живут и дни считают, когда же, когда же это их, наконец, выбирать начнут... А мне каково? Вот выбрали меня краеведом. Кто-нибудь поинтересовался на этот счет моим мнением? Может быть, я хотел быть страноведом, или, скажем, планетоведом каким! Нет же, никто не спросил. Выбрали и все тут. Им что, редакторам этим, они выбирать привычные. Каждый день чего-нибудь выбирают. Вот сегодня опять выбирают чего-то сидят. Шумные, красные и взби-



тые, как сливки. «Жми сюда, палладином будет!..» «Да не сюда, завалят же по-черному!» А я что? Мне даже и хорошо. Я, как индейский йог — сижу выбранный, то есть избранный, и все хорошо...
А иначе никак. Иначе враз запишут в диссиденты и начнут мышами давить. Мышей, кстати, у них в редакции видимо-невидимо. Как в Щелкунчике.

Запаршивел край, скажу я вам по секрету... А как еще прикажете это понимать? Вот они, эти господа, которые редакторы, прямо с утра приходят и тут же садятся выбирать. А как выберут, перед тем, как выбранными своими играть, как вы думаете, чем они занимаются? Думаете, мышей своих чистят? Крошки из клавиатур вытряхивают? Моют руки перед войной? Ничего подобного! Они все дружно встают и голосуют! Представляете? Это после выборов-то! А потом уже начинают играть.
Вы можете меня спросить, а за что они голосуют. Да за что угодно. Вот вчера голосовали за то, кто за. А позавчера за то, кто против. Смысл, говорят они, не в том, за что голосовать, а в том, чтобы голосовать. Я долго думал, в чем тут собственно дело, пока не наткнулся своим орлиным взглядом на плакат, нацепленный на самом видном месте: «Голосуй, а то проиграешь!»
А народ мнительный, вот и принимают все всерьез. И голосуют. И, что удивительно, не проигрывают...
Вот так вот мы и живем. Остаюсь всегда с вами, ваш единственный здравомыслящий краевед, последний из спартанцев, император всея-всея Наполеон Константинович Beatles.

«Что-о??? — взревел очухавшийся Первый якобы в гневе, а на самом деле озираясь на редакторов, которые уже начали нехорошо прислушиваться к спичу зарвавшегося Третьего. — Против редакторов??? Против наших... против этих вот... которые нам... пайку... кормушку... Да ты же... ты же... антисемит! Антивосьмит... антидевит... Да где ты был 19 августа? А 7 ноября? Да ведь это ты Шеварнадзе убил! И Казакова убил! Да-да, д-да-да-да, точно совершенно, убил... и съел! Выньте из него звуковую карту!»
Между тем на трибуну уже влезал, извиваясь, наш Второй Краевед — большая пролаза. Вот и сейчас он заявил, что теория — это хорошо, но ближе к народу надо быть... к геймерам то есть. А как геймеру надо подавать проблему выбора и выборов? В легкой, доступной игровой форме...

Гонка Вторая, Геймерская



Как мне стало известно из совершенно достоверных источников, один находчивый Избирком одной Зимбабвы решил организовать в своих недрах подразделение, занимающееся разработкой компьютерных игр. Эти игры призваны рекламировать демократию и волеизъявление в народе, чтобы обеспечить достаточную явку избирателей на выборы. PR этого Избиркома сообщил нам детали ожидаемых игрушек...

Vybory 2037
Жанр: 3D-экшн

2037 год. Злые дядьки, поглотители демократии и свободы, упорно норовят сорвать свободное волеизъявление граждан Всемарсианского Общецелевого Конгресса. Сорвав выборы, бойцы темных сил объявят о нежелании народом самоуправляться и передадут власть в руки *Злобной Корпорации Садистов™*, которая только и ждет, чтобы поработить население красной планеты и полностью экспроприировать шахты по добыче Жлымсакрахта-9.

Но не таков Иван Еремейкин, смелый гражданин Марса. Вооружившись паспортом, умом, честью и совестью, решительно выходит он на улицы пустынной марсианской столицы с целью исполнить свой гражданский долг. Злые садисты ждут смелого Ивана в каждой подворотне, норовя эти самые паспорт, ум, честь и совесть у него отобрать, но крепок кулак (а впоследствии дубина, пистолет, автомат, базука, танк, ядерная ракета, атомная бомба) Ивана. Садисты получают и сюда, и сюда, и даже (стыдно сказать!) во-о-о-он туда на многих уровнях марсианской столицы. Главный босс, попутно председатель Избиркома и глава *Злобной Корпорации Садистов™*, испуганно взирает на продвижение смелого избирателя к урне, которая находится на вершине его неприступной башни, избирательного участка.
Раскидав трупы злых охранников, вырывает Иван из рук трепещущего босса бюллетень под названием «Каким вы ходите видеть родной Марс в ближайшие сто лет?». Пунктов два:

1) МРАЧНЫМ ЗЛЫМ СМЕРТЕЛЬНЫМ БОЛОТОМ, ГДЕ ПОРАБОЩАЮТСЯ СВОБОДЫ ГРАЖДАН.
2) Свободным государством, где все граждане равны, счастливы и добры друг к другу, где все прекрасно, цветут цветы, а всем этим руководит свободно избранный парламент, состоящий из самых достойных граждан.

Иван берет красный фломастер, обводит им пункт 1 и злобно смеется. Потому что он большой оригинал, имеет право на свободное волеизъявление и за такой голос ему пообещали место Главного Босса Корпорации.

Особо интересна игрушка, конечно, в мультиплейере. Тут народ тоже бегает, всех мочит по репе нещадно, но зато все имеют свободу выбора. К тем, кто проголосовал за ЗЛОЕ БОЛОТО, вскоре приходят домой мужики в касках и забирают их на это самое БОЛОТО. К тем, кто выбрал цветущие цветы и парламент из достойных граждан, тоже приходят мужики в касках и отправляют их на то же самое БОЛОТО. Потому что на БОЛОТЕ тоже есть цветы, а если им очень хочется парламент из достойных граждан, то никто им не мешает его там устроить. Благо достойных граждан вокруг навалом.

Vybory 2137
Жанр: RTS

Сто лет назад *Злобная Корпорация Садистов™* фальсифицировала выборы, и теперь ее Главный Хозяин Иван Еремейкин владеет планетой всей, учиняя на ее просторах хаос, смерть и разрушения совершенно повсеместно. Злые дядьки с ружьями бегают по полуразрушенным городам, лупят репы зазевавшимся прохожим, пишут на стенах непристойные слова и измываются над женщинами и детьми.

Но глубоко в марсианской пустыне зреет движение сопротивления. Смелые парни помнят, что в 2137 году должны пройти новые выборы. И они готовы их провести, чего бы это ни стоило.
Вы — главнокомандующий силами Сопротивления. Ваша задача — построить достаточно избирательных участков, чтобы все население смогло свободно волеизъявляться, и охранять их в ходе этого демократического процесса от посягательств злобных приспешников Ивана Еремейкина. Чтобы избирательный участок работал, необходимо наличие в нем достаточных запасов таких местных ресурсов, как *pivo* и *kolbasa*. Если их недостаточно, избиратели работу участка игнорируют. Pivo и kolbasa изготавливаются путем переработки на специальном заводе Жлымсакрахта-9, месторождения которого, естественно, предварительно надо отвоевать у *Злобной Корпорации Садистов™*.
После свободного волеизъявления избирателей надлежит тут же забрить в ряды своей освободительной армии, потому что Иван Еремейкин в целях помешать волеизъявлению призвал на помощь марсианские потусторонние силы. Потусторонние силы на Марсе — это не обычные вурдалаки и прочая нечисть. На Марсе это зордускманы, хлопогрызы и жлакраманавты. Половина армии волеизъявителей разбегается при виде красочного фейерверка (огненные буквы в небе читаются как ZLAJA DEZ COMZ TO YOU NOW!), посвященного явлению нечисти. Но ваши ученые обнаруживают интересную особенность: если заманить нечестивца на избирательный участок, то он сразу же переходит на вашу сторону. Так вы одерживаете победу в героической битве за демократию.
Ну а после этого армия волеизъявленцев загоняется все в то же БОЛОТО, потому что нафик они вам теперь нужны, когда в ваших руках власть над месторождениями Жлымсакрахта-9?..



Vybory 2237
Жанр: автосимулятор

Вы — простой водитель фургона, который возит бюллетени с избирательных участков. Злые парни, бывшие руководители Сопротивления, ныне прогнившие в своих интригах, хотят сорвать свободное волеизъявление граждан... И т. д., и т. п...

...«Частности! Мелочи! — закудахтал Первый, потирая ушибленную Третьим головку. — Глобальнее надо мыслить, стратегичнее! Мы ведь не какого-нибудь ответственного за превью выбираем, а целого Александра Казакова для всего родного мусорного ящика! Концепция нужна!»
«У меня уже есть концепция, — возразил Второй. — В аптеке купил, 9.50 три штучки в упаковке... Да я кажинную неделю могу каждому по концепции выдавать, Издатель свидетель! А вам, уважаемый, слабо?»
«Я сейчас на голову скорбен, — быстро отреагировал Первый, демонстрируя лиловую шишку. — Ушибленный я, умственный инвалид. Между прочим, для лидера — первейшее качество. А что касается концепции... Вот она! — Первый горделиво потряс аудиокассетой. — Младшенький мой постарался. Куда уж вам со мною тягаться, вы хотя бы с моим и. о. совладайте...»
(Напоминаем читателям, что Краеведов в сущности не три, а «пи»— 3,14159... штук; поэтому, кроме Первого—Второго—Третьего, имеется еще Питый (порядковое числительное от «пи», а не то, что вы подумали!), он же — младшенький; иногда Питый един в двух-трех лицах, да что же поделать — все мы тут немного того... загадочные).
Магнитофон сглотнул кассету и зашелестел...

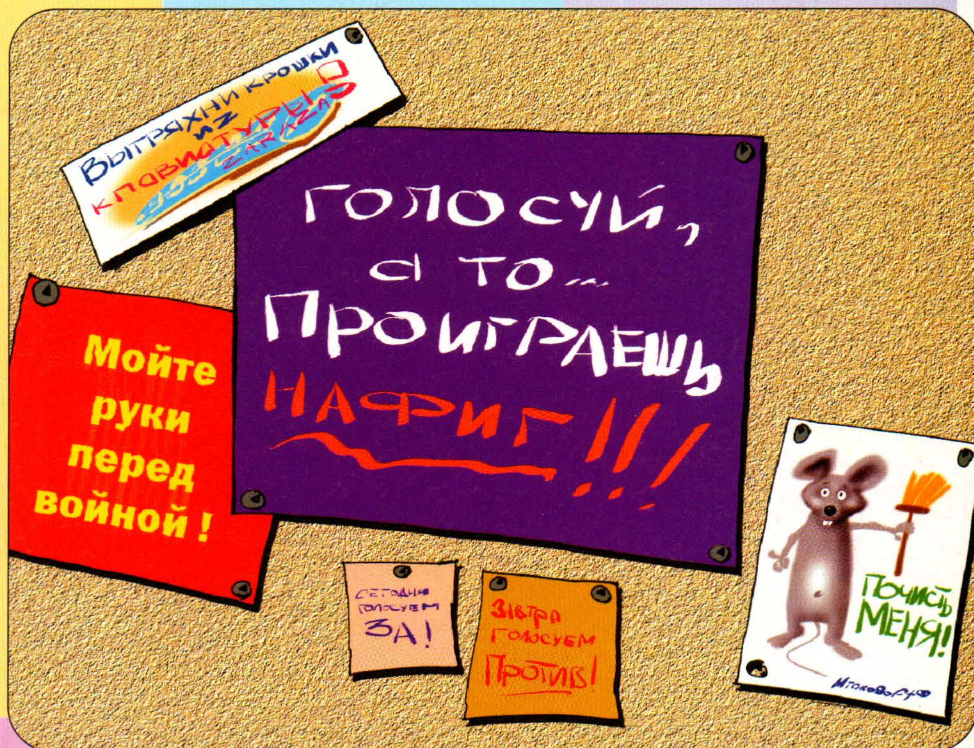
Гонка Третья, Концептуальная

Барсуков Николай ака Barsick zver_barsick@mtu-net.ru

«...Выборы. Выборы, выборы, выборы... На протяжении всей своей жизни мы совершаем выборы. Вся наша жизнь, по сути дела, состоит из выборов. Знакомая до боли каждому программисту форма «Если—то—иначе» формирует все наше бытие.
Все совершаемые нами выборы подчиняются определенной иерархии важности. Некоторые решения не оказывают значительного воздействия на нашу жизнь. Небо не упадет на Землю, если вы решите не пойти сегодня в институт, все равно завтра Петька даст вам содрать его конспект. С другой стороны, есть вопросы, требующие от нас крайне взвешенного решения. Согласитесь, надо основательно подумать, прежде чем утвердительно ответить на ее настойчивые предложения познакомиться с мамой. Некоторые выборы влекут за собой долгоиграющие последствия.
Каждый человек в каждый момент времени имеет перед собой множество выборов, начиная от самых глобальных и заканчивая самыми незначительными, которых мы просто не замечаем. Перешагнуть трещину в асфальте или наступить на нее? Такой выбор происходит неосознанно. А сколько их мы делаем каждую минуту? Речь идет об огромном количестве решений/сек. Более важные выборы не так многочисленны. Допустимо предположение: если иерархия выборов имеет пирамидальную форму (от большего количества мелочей к малому количеству важных вещей), то все должно заканчиваться каким-то НАИГЛАВНЕЙШИМ ВЫБОРОМ, определяющим буквально все. Определенно, это Быть или не Быть. Существовать или нет. Любой человек в здравом уме и трезвой памяти отвечает на этот вопрос однозначно. Быть!
Почему мы принимаем те или иные решения? Выбор, идти сегодня в институт или нет, зависит от того, с какой ноги я сегодня встал. Но если я не появлялся там уже два месяца, то сессия может стать неразрешимой проблемой. В этом случае передо мной встанут довольно важные вопросы. Как сказать родителям? Что делать дальше? Итак, незначительные выборы в конечном итоге определяют выборы более важные. Это очень важный момент. Причинно-следственная связь действует в пирамиде решений снизу вверх! Таким образом, глобальнейшие решения в нашей жизни определяются в конечном итоге настолько мелкими решениями, что мы их даже не замечаем!



А эти самые «наименьшие решения» нас вынуждает принимать окружающая среда. Всякая свобода сводится, таким образом, к простой, заведомо просчитываемой комбинации «раздражитель — реакция». А то, что мы называем случайностью, есть не более чем ряд неучтенных параметров. Параметров, которые реально существуют, просто не поддаются расчету в силу несовершенства нашего мыслительного аппарата.
Вам это ничего не напоминает? Все вы играли в «Кваку», «Ларри» или любую, я подчеркиваю, в любую компьютерную игру. Что является непременным ее атрибутом? Персонажи (предметы, явления и т. д.). Они реагируют на ваши действия четко заданным программистом образом. Обладают ли они свободой выбора? Упаси Боже! Понимают ли они это? Нет, так как понималова им хватает едва на то, чтобы не сдохнуть от первого вашего выстрела (заклинания, действия и т. д.). Вас видно? Стрелять! Вас не видно? Гранату! Сильно ранили? Бежать зализывать раны и звать подкрепление. Все это называется красивой аббревиатурой AI. День ото дня, год от года он становится все универсальней, все более настраивающимся под индивидуальную манеру игры каждого геймера. Но ни о какой свободе выбора не может быть и речи. Жесткие алгоритмы, переходящие друг в друга, дают некоторое впечатление самостоятельности. На самом же деле ее нет и быть не может.
Представьте себе Half-Life 3584. Пускай это будет лет эдак через 5000. В свое время эта игра покорила нас тем, что монстры в ней занимались своими делами, отрываясь от них только чтобы порвать геймера, как поролоновую крысу. Как это будет выглядеть через 5000 лет? Не думаю, что сильно ошибусь, если скажу, что боты будут влюбляться друг в друга, писать кандидатские диссертации и пить пиво. Они будут подчиняться очень большому алгоритму в форме пирамиды, описывающему все возможные реакции на все возможные (описанные программистом) раздражители.
По-прежнему ни о чем догадаться они не смогут, т. к. факторы, способные пролить свет на цель их существования, будут лежать за пределами машины, т. е. за пределами их бытия. Программист, отлаживающий игру, может легко менять свойства их мира и вообще любые параметры. Многие знают, что в процессе отладки игры разработчики пользуются кодами, облегчающими прохождение игры. Бессмертие, хождение по воде, бесконечная мана, все что угодно.
Похоже на библейские чудеса, правда? Мир сотворен, но требует отладки. Христос утверждал, что приходится Богу сыном? Верю! Папа написал исходный код за семь дней (наших, а не его), потом отлаживал, а сынок бета-тестировал! Шлялся везде, с NPC'ами разговаривал, набирал тусовку, харизму прокачивал, экспу копил. Потом отладку и тестирование закончили, вот чудеса и прекратились. Сидим, ждем Второго Пришествия.
...Итак, мы ни что иное, как боты (NPC'ы, далее по вкусу) в игре неопределенного жанра. В последнее время игра вообще все неопределенного жанра. Поверьте, то, что вы услышите эти слова, было совершенно ясно еще в момент сотворения мира. Помните заранее прописанные скриптовые сценки в HL? Возможно, вы скажете: «То, что нас окружает, похоже, скорее, на игровой онлайновый сервер». В сущности никакой разницы нет. Основной факт в том, что ни я, ни вы не свободны ни в малейшей степени и являемся просто декорациями, подмостками, на которые еще никто не вышел. Мы занимаемся своей мышиной возней, ожидая, пока Геймер не войдет в нашу «локацию».
Что же будет делать вошедший и разрушивший наши скриптовые сценки МегаГеймер? Тут все зависит от жанра игры. Я очень надеюсь, что это разговорный квест. А вы?..
Я совсем забыл еще об одном варианте. Возможно, игра идет вовсю уже давно. Игроки действуют среди нас, как хотят. Выполняют квесты. Проходят шутеры и файтинги. Отрабатывают свои инстинкты на симуляторах. Кто они? Сколько их? Возможно, они есть среди тех, кто меня слушает. Тогда знайте, я не слепая марионетка, я мыслю, я свободен в выборе, я... Что это?.. Кажется, звонят в дверь.... Сейчас открою и поговорю с Вами, наконец.... Подождите, что это у Вас в руках, мы же как-никак в разговорном квесте?... 4D-шутер? А-а-а-а.... Вижу? Стреляю! Не вижу? Граната! Сильно ранили? Бегу зализывать раны и звать подкрепление...



...Несколько секунд мы сидели пришибленные, подозрительно разглядывая друг друга, но тут раздался голос Третьего (он умудрился засунуть себе звуковую карту обратно): «Да гонки же это все! Гонки! Видел я Питого, как сюда с подводной лодки шел... Стоял у причала с бутылкой пива... Питый-питый...»
Засим последовало голосование. К сожалению, исход был предрешен. Каждый из трех кандидатов получил по одному голосу, и мы совсем было уж собрались создавать комиссию по мандатному регламенту пленарной процедуры, как вдруг над краем Ящика появилась небритая толстая мор... простите, интеллигентное и мужественное лицо одного из редакторов. «Что, болезные, Казакова избираете? — вопросил он, помахивая какой-то дискетой. — Успокойтесь! Я тут во всяком хламе рылся... И случайно нашел его старую демоверсию. AI здесь, конечно, нулевой, и вообще версия битая, но нам небитые умники больше не нужны. А для вашего ящика нулевых мозгов хватит. Сейчас инсталлируем к вам это... И будет оно новенькое, будто вчера на работу пришло. И можете звать его хоть демо-Казаков, хоть Краевед Зеро...» MG

НЕ СПАТЬ!

Никита БАБЕНКО



Бессонница — это такая болезнь... Лишение человека сна — одна из наименее приятных среди всех «гуманных» пыток... К чему это я?.. (Ч-черт, как спать-то хочется!) Ах да...

Ну так вот, некоторое время назад я валялся на обследовании в одной весьма приличной больнице. То есть днем валялся, а на ночь меня отпускали восвояси. И одним прекрасным вечером пользовавшая меня врачиха говорит: «Никита Витальевич, поезжайте домой и постарайтесь сегодня не спать. Книжку почитайте, телевизор посмотрите, покуда сил хватит, видео поставьте. Компьютер есть? Вот и прекрасно — поиграйте во что-нибудь. Главное, спать не ложитесь. Завтра мы с вас будем еще одну энцефалограмму снимать, необходима депривация сна — чтобы понять, как ваш мозг работает в пограничных ситуациях».

Так я и сделал — всю ночь во что-то там резался. Не помню уже во что (блин, в глаза как-будто полтора центнера песка насыпали, а башку ватой набили), кажись, вторых «Героев» доканчивал. Другое важно — с утра, толкаясь в метро с другими красноглазыми кроликами, я понял: вся моя жизнь в компьютерных играх (или жизнь компьютерных игр во мне; прямо какая-то пелевинщина прет, что и неудивительно; сумеречные состояния разума должны воспроизводить друг друга) есть одна сплошная депривация сна. Или, иначе, каждый Ваал требует своих человеческих детенышей. Виртуально-игровая огненная яма брала (и продолжает брать) с меня преимущественно минутами и часами драгоценного сна. (Боже, как я люблю спать! Кто бы знал, КАК я люблю спать!)

...Новый год с порядковым номером то ли 89, то ли 90. Маленькая (во всех смыслах) 86-я машина. Монохромный «геркулесовский» черно-желтый монитор инчей эдак на десять. «Кингз Баунти» — родная, не опошленная еще русскоязычными перепевками, с трехстраничной распечаткой входных кодов — одна из величайших игрушек всех времен и народов. Я сел за нее задолго до того, как последние отмечающие родственники расползлись по своим койкам, с ней же встретил паскудно-серый первоянварский рассвет, с редкими перерывами на пожрать и перекурить проиграл весь день... Вечер... Ночь...Из-за компьютера меня выгнали часов в десять утра ВТОРОГО января. Но «КБ» я- таки прошел. И не по одному разу. Для тех, кто еще не врубился: двое суток без сна — мой абсолютный рекорд. Такое со мной случалось дважды: один раз на институтской картошке, по причинам сугубо приземленным и местами даже низменным, второй — за «Кингз Баунти».



...Опять зима, но уже три-четыре года спустя... (Все, дописываю — и НЕМЕДЛЕННО спать). Добрый самаритянин Боря, величина брюха которого находится в гармоничном равновесии с величиной его сердца. У Бори есть нормальный компьютер и — «ЦИВИЛИЗАЦИЯ»!!! Ночные сборы избранных с пятницы на субботу или с субботы на воскресенье, незабвенные польские ликеры и спирт «Ройял», игры в очередь по пятнадцать минут на рыло за один подход. «Хот сит» восьмилетней давности, с вашего позволения. Укладываясь на хозяйский диван с твердым намерением покемарить свой законный час, через пять минут ты вскакиваешь и снова несешься к компьютеру, потому что там кто-то что-то изобрел и без твоих советов явно никак обойтись не может... До драк, слава богу, не доходило.

А часов в шесть утра радушный хозяин пинками выгонял дорогих гостей на мороз... И вот тогда-то и приходило откровение — вдыхая (никогда, подчеркиваю, никогда и нигде больше не пил я в Москве столь свежего воздуха, как после цивилизаторских ночных бдений у Бориса) февральскую амброзию, тупо разглядывая звезды, в окрестностях Северного полюса столицы необычайно яркие и крупные, ты понимал: в Саламанке нужно было не сеттлера строить, а кавалерию, она тогда бы как раз успела до Бильбао дойти и на транспорт погрузиться...

...С тех славных пор прошло то ли семь, то ли восемь лет. Утекло много воды, пива и разных других жидкостей. Другие времена (миллениум), другие заботы (переводить рубли в баксы сейчас или же подождать до конца месяца?), другие проблемы (куда поехать летом — в Турцию дешевле, а в Испанию интереснее)... Так почему же мне, человеку разумному по определению вида, сейчас, в 05.30 по Москве, настолько не терпится поскорее закончить этот текст и... запустить заветный сэйв из «Тест оф Тайм»? КАКАЯ СВОЛОЧЬ ЛИШАЕТ МЕНЯ СНА?! MG

1С МУЛЬТИМЕДИА — АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

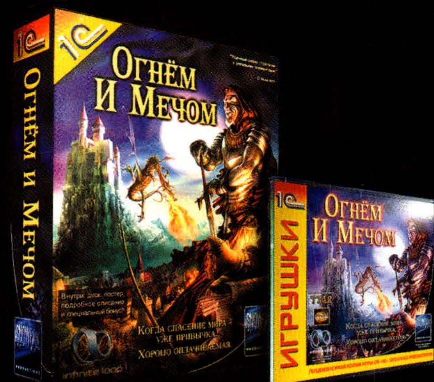
123056, Москва, а/я 64
ул. Селезнёвская, 21

Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07

admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Огнём и Мечом

Когда спасение мира – уже привычка.
Хорошо оплачиваемая.









Средневековая стратегия реального времени, в которой опять придётся спасать мир.

Волшебные артефакты и верное оружие, крестовые походы и вылазки разведчиков, опасные пустыни и снежные равнины – этот мир ждет своего правителя... правителя, способного править огнём и мечом.

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямксая, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)
Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)
Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15» (м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Домододево
ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль
ул. Свободы, 52

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспет Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспет Вернадского»; ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)